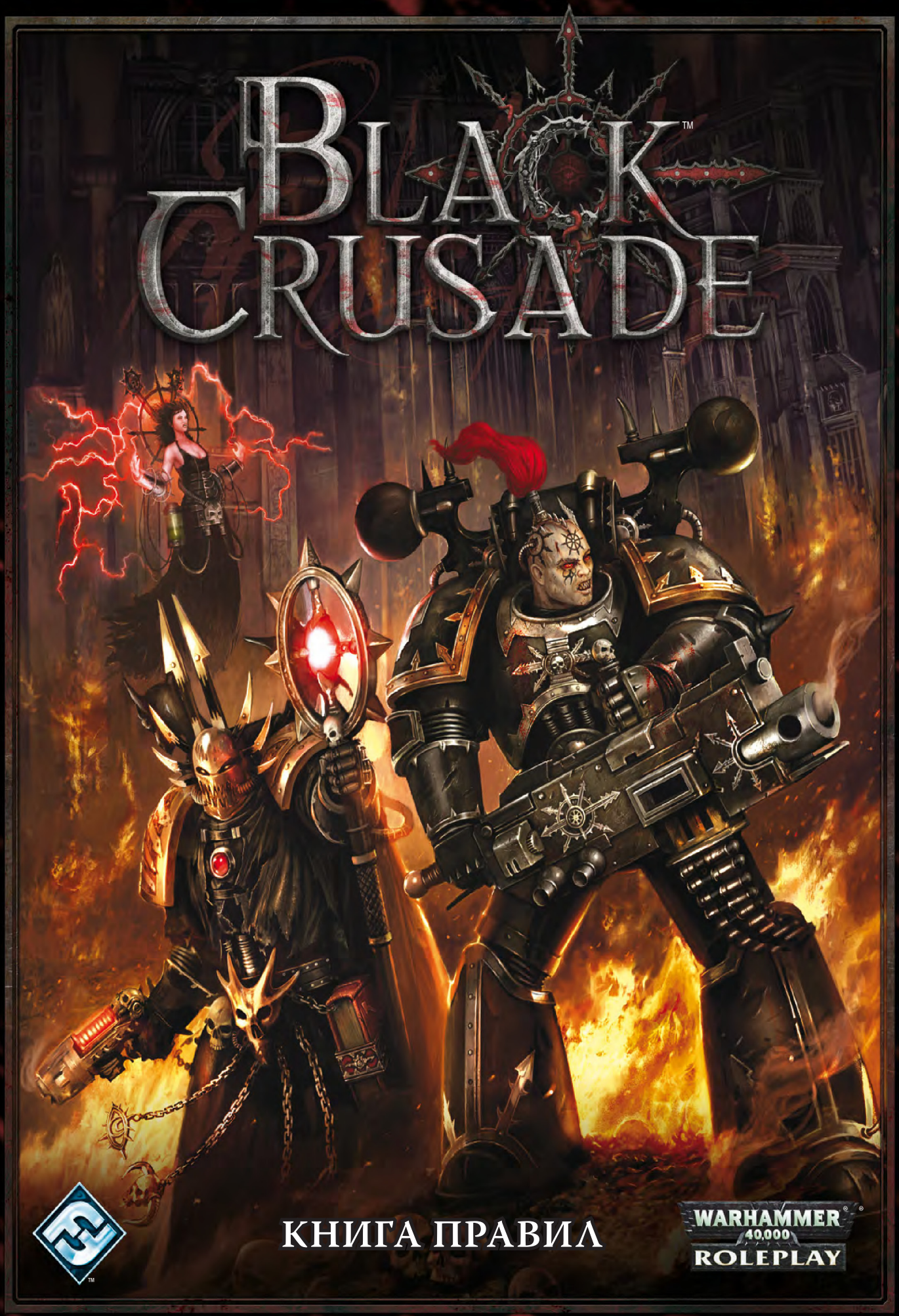
BLACK CRUSADE™



КНИГА ПРАВИЛ

WARHAMMER® 40,000 ROLEPLAY

BLACK CRUSADE™

РОЛЕВАЯ ИГРА ВО МРАЧНОЙ ТЬМЕ
41-ОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ.

Переводчики:

Введение: Зарина Зеленая
1: Дмитрий Мосенцев
2, 4 и 9: Сергей Широхов
3, 5, 7, 8 10: Губкин Михаил
6: Даниил Патрушев
10: Дмитрий Иванов (с сервиторами), Crimson Baron, Menkeroth, Сфинкс и Губкин Михаил
12: Сфинкс

- Редакторы: Губкин Михаил и Сергей Широхов
- Верстка: Ingwarwer

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие 6
Объятия Хаоса 8
Что такое ролевая игра? 8
Что есть в этой книге? 9
Галактика 10
Царство Хаоса 10
Нургл 12
Кхорн 14
Слаанеш 16
Тзинч 18
Эпоха Империума 20
Адептус Терра 21
Происхождение Империума 23
Великий крестовый поход 25
Ересь Гора 26
Легионы предателей 27
Империум в войне 29
Служители Хаоса 30
Те, кто живет вовне 30
Те, кто живет внутри 31
Те, кто живет по ту сторону 31

Глава I: Игровой процесс 34
Игровые кости 34
Характеристики 34
Характеристики и бонусы характеристик 35
Проверки 35
Основная механика 35
Проверки умений 36
Проверки характеристик 36
Длительные проверки 36
Встречные проверки 37
Сложность проверки 37
Передвижения 38
Структурированное и повествовательное время 38
Лазание 39
Прыжки 40
Плавание 41
Грузоподъёмность 41
Освещение 42
Полёт 42
Воздействие гравитации 43
Слава, цели и эпические судьбы 44
Эпические судьбы 44

Глава II: Создание персонажа 46
Создание еретика 46
Шаг 1: Выбор расы 48
Космодесантники Хаоса 48
Приверженец Хаоса 50
Шаг 2: Определение характеристик 51
Шаг 3: Выбор архетипа 53
Список архетипов 53
Чемпион 54
Избранный 56
Изгой 58
Колдун 60
Изменник 62
Еретех 64
Отступник 66
Псайкер 68
Шаг 4: Погружение в страсти 70
Слабости 73
Стремления 74
Шаг 5: Трата опыта 74
Стартовый опыт 74
Принадлежность и преданность 74
Метки Хаоса 78
Шаг 6: Порча и снаряжение 82
Снаряжение 83
Шаг 7: Под знамёна Тёмных богов 83
Выбор пути 84
Кхорн 84
Нургл 85
Слаанеш 86
Тзинч 87
Хаос Неделимый 87

Глава III: Умения 90
Использование умений 90
Проверки умений 90
Использование умений без тренировки 91
Специализированные умения 91
Типы умений 92
Получение умений 92
Ранги умения 93
Описания умений 93
Акробатика 93
Бдительность 95
Безопасность 96
Выживание 96
Дознание 97
Допрос 98
Запретное знание 98
Запугивание 99
Командование 100
Коммерция 100
Ловкость рук 101
Логика 101
Медика 102
Навигация 103
Обаяние 103
Обман 104
Обыденное знание 104
Парирование 105
Проницательность 106
Псичувство 106
Ремесло 106
Скрытность 107
Техпользование 107
Уклонение 108
Управление 109
Учёное знание 110
Языкознание 112

ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава IV: Таланты и особенности 114
Использование талантов 114
Приобретение талантов 114
Описания талантов 118
Слуги 135
Особенности 139
Описание особенностей 139

Глава V: Арсенал 146
Приобретение снаряжения 146
Качество 146
Оружие 147
Свойства оружия 148
Стрелковое оружие 152
Лазерное оружие 152
Твёрдотельное оружие 153
Болтерное оружие 156
Мельта-оружие 157
Плазменное оружие 158
Зажигательное оружие 158
Гранаты и ракеты 159
Экзотическое оружие 160
Холодное оружие 162
Силовое оружие 162
Экзотическое Холодное оружие 165
Психосиловое оружие 167
Шоковое оружие 167
Модификации оружия 168
Простое оружие 168
Улучшения оружия 169
Недостатки оружия 170
Боеприпасы 172
Доспехи 173
Экзотическая броня 177
Модификации брони 177
Защитные поля 178
Снаряжение 179
Одежда и носимое снаряжение 179
Препараты и наркотики 181
Инструменты 184
Боевое оснащение 187
Кибернетические имплантаты 188
Имплантируемые системы 190
Демоническое оружие 194
Использование демонического оружия 194
Атрибуты демонического оружия 195
Создание демонического оружия 199
Примеры демонического оружия 201

Глава VI: Силы Варпа 204
Псайкеры сорок первого тысячелетия 204
Психосилы в Black Crusade 205
Пси-рейтинг 205
Применение психосил 206
Психическая мощь 206
Пути к могуществу 207
Проверка Использования Варпа 208
Психические стрелы 209
Порча 209
Психические феномены 210
Психические силы 212
Психосилы Тёмных богов 212
Психосилы Хаоса Неделимого 213
Силы Нургла 215
Психосилы Слаанеш 217
Силы Тзинча 218
Великие психосилы 220
Телепатия 221
Телекинез 225
Прорицание 226
Обряды и ритуалы 228
Проведение ритуалов Хаоса 228
Использование ритуалов в игре 229
Проверка Подчинения демона 229
Прекращение подчинения 229
Примеры ритуалов Хаоса 229

Глава VII: Бой 232
Повествовательное и структурированное время 232
Обзор боя 232
Использование действий 234
Атака 240
Бой без оружия 242
Бой двумя руками 243
Обстоятельства боя 245
Травмы 247
Раны 247
Усталость 247
Урон характеристике 248
Состояния и особый урон 248
Лечение 250

Глава VIII: Мастер игры 260
Роль мастера игры 260
Основы 261
Принимая Хаос: создание сеттинга 262
Темы Black Crusade 262
Как вести кампанию в Black Crusade 263
Стили игры 263
Неигровые персонажи 264
Награды 265
Очки Опыта 266
Тёмная слава 266
Эпическое предназначение 266
Мотивы 267
Окончательная судьба 267
Желанная Тёмная слава 268
Исполненное предназначение: глава чёрного крестового похода 268
Сговоры 269
Созыв достойных 270
Выбор помазанника 270
Сбор ресурсов 271
Посвящение 271
Воплощение сговора 271
Задачи 271
Осложнения 272
Завершение сговора 273
Награды 273
Балансировка игры 273
Использование Орд 274
Взаимодействие 275
Социальные умения 275
Ужас и безумие 276
Безумие 276
Black Crusade и другие игры 279
Смерть Ложному императору! 283
Кампании еретиков 285
Подготовка кампании: общие советы 285
Подготовка кампании: сюжет 285
Подготовка кампании: игромеханика 287
Конец игры: чёрный крестовый поход 289

Глава IX: Порча и Тёмная слава 292
Порча 292
Очки Порчи 292
Шкала Порчи 293
Служение Хаосу 293
Цена провала 294
Дары богов 294
Милости Тёмных богов 303
Милости Слаанеш 303
Милости Нургла 304

ОГЛАВЛЕНИЕ

Милости Кхорна 306
Милости Тзинча 306
Тёмная слава 308

Глава X: Галактика в огне 314
Ненавистный Империум 315
Адептус 315
Сектор Каликсида 320
Пространство Коронус 322
Иерихонский рубеж 324
Падение элдар 326
Вопящий вихрь 326
Рождение Вопящего вихря 327
Обитатели Вопящего вихря 330
Царство эмпиреев 330
Сумеречные Миры 330
Внутреннее кольцо 340
Те, кто обитают внутри 344
Бесчисленные банды Вихря 344
Междоусобицы банд 344
Легенда о некронах 347
Тёмные элдар 348
Путешествия в Вопящем вихре 349

Глава XI: Противники 352
Орды 352
Использование Орд 353
Паникующие орды 354
Атака Орды 354
Бой Орды с Ордой 354
Слуги Тёмных Богов 355
Демоны и существа Варпа 355
Князь демонов 362
Еретики 364
Силы Империума 367
Ксеносы 372
Некроны 372
Арлекины эльдар 375
Тёмные элдар 377

Глава XII: Лживые пророки 380
Храм Лжи 380
Расположение храма 380
Вводная для мастера 382
История к настоящему времени 382
Сюжет приключения 383
Сюжетные зацепки: начало приключения 385
Прибытие: Гниющий труп 387
В Храм Лжи 388
Прибытие 389
Внутри башни 389
Призыв 390
Спуск 393
К удивлению Копакса… 393
Побег с планеты 394
После планеты 394
Приложение с НИП 394
Проведение приключения 397

Глава XIII: Борьба за славу 398
Краткое содержание приключения 398
Проведение приключения 398
Источник сговора 399
Пропавший груз 399
Посланники Сейры 401
Заключение сговора 403
Рыдающие чертоги 404
Прилавки и лотки 405
Рабские столпы 407
Зубастая яма 407
Крепость сеньора 408
Окровавленный сигнал 409
Большее зло 413
Каденциевые подземелья 414
Зиккурат 416
Последний бой еретиков 417
Приложение: НИП 418

Часто задаваемые вопросы 422

Предисловие

В январе 2008 года фанаты вселенной Warhammer 40000 получили то, чего многие из них ждали десятилетиями – настольную ролевую игру в мрачном и тёмном мире сорок первого тысячелетия. Вскоре после этого новая команда разработки из **Fantasy Flight Games** выпустила уже три книги, набор мастера и коробку. Книги были первыми в системе **Dark Heresy – «Базовая книга правил», «Книга инквизитора»** и готовое приключение «Очисти нечестивцев». В коробке же было больше пяти сотен печатных листов – наброски к следующей книге серии, **«Последователям Тёмных богов».**

Теперь же, через три с половиной года, эти четыре книги превратились в четыре игровые системы (в которые входит больше тридцати томов и других продуктов), каждая из которых раскрывает мир Warhammer 40000 со всей стороны.

Dark Heresy, первая из этих систем, предоставляла фанатам принять на себя роли агентов таинственной Инквизиции. Игра раскрывала Империум Человека на низовом, «уличном» уровне – персонажи игроков могли почувствовать жизнь рядового имперского подданного среди колоссальных городов-ульев и циклопических памятников. Жизнь в **Dark Heresy** была труда, жестока, а зачастую – слишком коротка.

Rogue Trader, вторая система в Warhammer 40000 Roleplay, вывела игры на новый уровень. Теперь игроки были вольными торговцами со своим кораблём, патентом и – что самое важное – свободой отправляться куда хотят и делать, что угодно. Они могли исследовать космос, сражаться или присваивать всё, что находили в тёмной пустоте вдали от знакомых звёзд, а ограничивало их лишь собственное честолюбие. Конечно, именно это честолюбие порой доводило до беды, ведь исследователи нередко сталкивались с древними тайнами, которые лучше было не раскрывать. В **Rogue Trader** атмосфера могла неожиданно меняться, и авантюрный роман резко превращался в лавкрафтианские ужасы.

Третья линейка книг, **Deathwatch** подняла ставки ещё выше. Она рассказывала об одном из главных символов вселенной Warhammer 40000 – могучих космодесантниках Адептус Астартес. Игроки принимали роли караульных Смерти – охотников на ксеносов. Теперь они были воителями, что могут смеяться над опасностями прошлых игровых систем. **Deathwatch** сталкивал игроков с самыми страшными врагами во вселенной Warhammer 40000 – тиранами ульев, боевыми костюмами тау, целыми полчищами рядовых врагов и даже великими демонами Хаоса. Deathwatch – это игра о динамичных, безжалостных и бесконечных боях с самыми смертоносными врагами Человечества.

Сейчас же Fantasy Flight Games сделало новый шаг в разработке Warhammer 4000 Roleplay и позволило игрокам принять роли былых противников. Во всех предыдущих игровых системах, персонажи были слугами, союзниками или даже лучшими воинами Империума. Сейчас же игрокам предстоит стать их злейшими врагами – приспешниками Губительных сил и последователями Тёмных богов.

Мы хотели, чтобы **Black Crusade** дополнил нашу работу над прошлыми игровыми системами и повёл Warhammer 40000 Roleplay в совершенно новом направлении. Мы не почивали на лаврах. Мы позаботились о новых способах создания персонажа, новых и переосмысленных старых игровых механиках и новых ощущениях от игры, объединив всё это с пугающим и удивительным местом действия, раскинувшимся среди уже придуманных нами секторов, пространств и театров военных действий. Мы хотели не просто создать игру, что открывала бы новый способ погрузиться в мир Warhammer 40000, но и сделать её бесценным источником ресурсов для всех остальных игр. В конце концов, Хаос всегда был главным злом этой вселенной, и где ещё искать идеальных антагонистов, как не в книге, посвящённой Губительным силам?

Для этого мы постарались, чтобы новая игра осталась верной старым традициям, но в то же время, могла дать игрокам новый опыт и повести в собственные увлекательные приключения. **Black Crusade** – это новый шаг в яркий и жутковатый мир Warhammer 40000 Roleplay. Так что хватайте ваши десятигранники, берите друзей, открывайте книгу и начинайте игру!

Ах да, чуть не забыли… Смерть Лжеимператору!

Счастливых вам игр
Команда разработчиков Warhammer 40000 Roleplay.

Это 41-ое тысячелетие...

Вот уже более сотни веков Император недвижимо восседает на Золотом Троне Земли. По воле богов он — Повелитель Человечества, господин миллионов миров и вождь неисчислимых армий. Он — гниющий труп, незримо поддерживаемый силой Тёмной Эры Технологий. Он — правитель Империума, падальщик, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, чтобы он не мог умереть.

В своей несмерти Император продолжает вечное бдение. Могучие боевые флоты пересекают наполненные демонами миазмы Варпа, через которые пролегает единственный путь между дальними звёздами, а их путь освещает Астрономикон, психическое проявление воли Императора. С Его именем на устах огромные армии ведут сражения на бесчисленных мирах. Величайшие его солдаты — Адептус Астартес, космические десантники, созданные биотехнологиями супервоины. И легион их товарищей по оружию: Астра Милитарум и неисчислимые силы планетарной обороны, вечно бдительная Инквизиция и техножрецы Адептус Механикус — вот далеко не полный их список. Но, несмотря на многочисленность, этих сил едва хватает на сдерживание постоянной угрозы ксеносов, еретиков, мутантов и того, что неизмеримо страшнее.

Быть человеком в эти времена, значит быть одним из неисчислимых миллиардов. Жить при одном из самых жестоких и кровавых режимов, которые только могут существовать. Забудьте о мощи технологий и наук, ибо забыто столь много, что новый расцвет невозможен. Забудьте обетования прогресса и понимания, ибо во мрачной тьме далёкого будущего есть только война. Нет мира среди звёзд, лишь вечность бойни, бесконечная резня, да смех жаждущих богов.

Но есть и те, кто возвышается над роящимися толпами, отвергая господствующие раболепие и конформизм. Невежды называют их предателями, еретиками, заблудшими и проклятыми, но они считают себя последователями Тёмных Богов.

Объятия Хаоса

Добро пожаловать в **Black Crusade**, ролевую игру о власти, предательстве и собственном пути к великой судьбе! Выбудете играть роль еретиков, последователей Тёмных богов Хаоса, что сражаются против рассыпающейся громады, имя которой — Империум Человека.

Империум — это огромное государство, простирающееся от одного конца галактики до другого. Со всех сторон оно окружено врагами — как другими людьми, так и чужаками. Оно жестоко и бесчувственно насаждает власть железным кулаком могущественных армий: Имперской Гвардии, Имперского Флота, и прежде всего, генетически усиленных сверхчеловеческих воинов Адептус Астартес, могущественных космических десантников.

Хотя галактика обширна, есть еще одно царство, в сравнении с которым Империум — ничто. Царство Хаоса, Варп, Имматериум — это всё имена, которые человечество дало этому параллельному измерению. Никто, однако, не может надеяться охватить его разумом, ибо Варп — мир бесконечного размера, бесконечных возможностей и бесконечного безумия.

Человечество использует Варп. Звёздные корабли путешествуют через него, чтобы достичь дальних концов галактики, астропаты посылают через него сообщения, что в космосе шли бы много веков, а те, кто благословлен (или проклят) психическим даром, могут при помощи энергий Варпа совершать чудесные и ужасные вещи. Тем не менее, Имматериум далеко не ресурс, которым можно легко распоряжаться, и не союзник, которому можно доверять. Варп — это мир вихрящихся эмоций, воплотившейся мысли и чистого хаоса. Глубоко, в самых тёмных углах Имматериума, подобно акулам в глубинах океана кружат непознаваемые сущности, что говорят с людьми, предлагая им свою силу.

И пусть цена может быть непомерно высока, есть те, кто рады ее заплатить.

Став слугой Губительных сил, вы повернулись спиной к Империуму. Вы отвергли подавляющее вас человечество и обратились к непознаваемым сущностям внутри Варпа: Тёмным богам Хаоса. Теперь вы сражаетесь за своих новых повелителей или лишь за себя, ради добычи и славы, доброй или дурной. Возможно вы станете достаточно могущественны, чтобы вести собственные армии, а когда-нибудь — возглавите собственный чёрный крестовый поход!

Black Crusade рассказывает о небольшой группе могущественных людей: банде. Вы, игроки, принимаете на себя роль легионеров-предателей (космических десантников, которые обернулись против Империума и приняли объятья Хаоса) или могущественных смертных - отступников и еретиков. Хотя вы можете полагаться только на себя, этого нередко будет достаточно, ведь мало кто сможет сравниться со столь грозными воинами и умелыми интриганами.

Игра строиться вокруг восхождения вашей банды к власти и славе. Чтобы преуспеть, ваши персонажи должны быть находчивыми, сильными и дерзкими. Совершая великие дела, вы стяжаете богатства и тёмную славу. Но кроме того, каждый еретик всегда открыт взору Губительных сил, которые могут оказать самое прямое воздействие на своих последователей, делая их сильнее, одновременно калеча их тела и души. Вы должны заслужить известность и тёмную славу, чтобы показать богам, чего вы стоите, и удостоится обращения в бессмертного демона. Возможно, вы даже сможете стать одним из тех немногих, что ещё до апофеоза стяжал такое величие, что встал во главе собственного чёрного крестового похода.

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

В ролевой игре **(или RPG)** вы создаете альтер-эго, вымышленного персонажа, который служит вашим воплощением в мире игры. Возможно, это будет благородный воин, хитрый колдун или воевода, чьё тёмное величие внушает его слугам непреходящую преданность. Затем вы и ваши друзья проводите ваших персонажей через приключения. Представьте, как вы читаете фантастический роман, смотрите боевик или сериал, только вместо того, чтобы наблюдать за историей, вы будете управлять одним из её персонажей — принимать за него решения, выбирать его действия, и даже говорить за него. Вместо того, чтобы ждать и смотреть, как развернется история, вы сами меняете на нее и даже определяете исход.

Как же вы можете влиять на события? Как вы решаете, что происходит? Ролевые игры, такие как **Black Crusade,** предоставляют правила, описывающие, как создать своего персонажа и

заставить его взаимодействовать с миром. Правила расскажут вам как биться на мечах, вести деликатные переговоры или проникнуть в имперскую крепость и уничтожить её изнутри. Часто, чтобы сделать что-либо, вам нужно будет бросать кости, что определят успех или провал. Правила описывают структуру и суть игры а, кости добавляют элемент случайности. В конце концов, успех не будет так сладок, если он гарантирован всем!

На первый взгляд, в ролевых играх, таких как **Black Crusade**, очень много правил. Однако, прочитав книгу, вы скоро поймете, что они довольно просты, интуитивно понятны и легко запоминаются. **Black Crusade** построен на простом наборе базовых механик. Как только вы их, остальное будет легко понять. Чтобы рассудить, как в том или ином случае применяются эти правила, в каждой игре есть **мастер игры (МИ).**

Мастер — это вы, или один из ваших друзей, совместно выбранный на эту роль. В отличие от всех остальных, мастер не управляет собственным персонажем. Вместо этого, он ведёт игру, рассказывает историю и описывает множество ситуаций, которые при этом происходят. Он говорит и действует за тех, кого ваш персонаж встречает в игре, описывает странные сцены и события, которые определят ваши решения . Мастер — это рассказчик и судья.

Все остальные игроки управляют своими персонажами в мире, где происходит эта история. Персонажи игроков здесь называются Еретики. Во время игры игроки описывают намерения и действия своих персонажей мастеру, который затем решает (на основе правил), будут ли эти действия успешными или неудачными, и как их слова и дела влияют на историю.

ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ?

Black Crusade состоит из тринадцати глав. Вот они:

Вступление

Этот раздел вы читаете прямо сейчас. Он рассказывает о **Black Crusade** и ролевых играх в целом, а затем подробно описывает галактику сорок первого тысячелетия. Это необходимо для того, чтобы понять вселенную Warhammer 40000 .

Глава I. Игровой процесс

Здесь описана базовая механика **Black Crusade.**

Глава II. Создание персонажа

Эта глава шаг за шагом проведет вас через процесс создания персонажа и расскажет, как развивать его по ходу игры.

Глава III. Умения

Каждый персонаж обладает разными умениями, которые он может использовать, от «Бдительности» до «Запретных знаний». Глава описывает эти умения и их применение в игре.

Глава IV. Таланты и особенности

Каждый персонаж также имеет специальные способности, делающие его уникальным, такие как «Быстрая атака» или «Ледяное сердце». Эта глава описывает их.

Глава V. Арсенал

Этот раздел рассказывает о оружии, броне и другом снаряжении, что персонажи могут использовать, как в бою, так и вне его.

Глава VI. Силы Варпа

Определенным персонажам Варп может даровать силу и сверхъестественные способности. Эта глава подробно рассказывает о психосилах, доступных персонажам, о том, как они работают и как могут сработать неправильно.

Глава VII. Бой

Эта глава описывает правила по сражениям, от маленьких стычек с несколькими врагами до колоссальных битв против целых орд.

Глава VIII. Мастер игры

У мастера особая роль, и эта глава объясняет, как лучше всего исполнить её. Дополнительно глава содержит правила по страху, получению опыта и составлению сговоров.

Глава IX. Порча и Тёмная слава

Великие дела приносят персонажам зарабатывают Тёмную славу, а внимание Варпа наделяет их Порчей. Взаимодействие с этими механиками описано здесь.

Глава X. Галактика в огне

Вопящий вихрь — это крупный варп-шторм, внутри коего находится множество миров, оторванных от Империума. Здесь и происходит действие **Black Crusade.**

Глава XI. Противники

Эта глава предоставляет множество врагов для вас — от смертоносных арлекинов до слуг ненавистного Империума.

Глава XII. Лживые пророки

Эта глава включает приключение для стартовых персонажей. Таинственное приглашение положит начало множеству интриг, хаосу и послужит вводной ко множеству других приключений.

Глава XIII. Борьба за славу

В этой главе изложено приключение для более сильных персонажей, призванное столкнуть их с соперниками и напомнить, что они не одиноки на пути к величию.

Предисловие

Галактика

«В своем высокомерии человечество претендует на господство над галактикой. Однако, их царство — лишь несколько вспыхивающих свечей в бескрайней и голодной тьме».

— Трактат о конце Империума, осужденный и сожженный в 800.M41

Огромная спираль галактики раскинулась на сто тысяч световых лет в ширину и достигает двенадцати тысяч в толщину. В ней сотни миллиардов звезд и бессчётные миллионы обитаемых планет. За долгие эпохи галактика видела, как одна за другой цивилизации поднимались и гибли без следа. Некоторые из них никогда не бывали у других звёзд и остались мертворожденными на своих мирах; другие успели захватить обширные владения, а потом вновь удариться распад и беззаконие. Первая фаза распространения человечества по галактике затерялась в далеком прошлом, пав жертвой двадцати тысячам лет взлётов и падений. В нынешнюю эпоху так называемый Империум Человечества — это лишь последнее восхождение на трон, что стоит на руинах более ранних великих веков.

Империум могуч и выстроен вокруг множества близко расположенных человеческих миров на западе Галактики. Он говорит о своём божественном праве на верность всего человечества, удерживая саму его колыбель — Святую Терру. Миллион миров лежит под пятой бога-трупа, которого они зовут Императором; он контролирует бесчисленные армии, миллиарды крепостей и флотов неисчислимых космических кораблей. Тем не менее, для всего Империума огромная сила его миллионов миров — это лишь жалкие проблески света и порядка среди воющей тьмы галактики. На каждый мир, попранный тяжёлым сапогом Адептус Терра, приходится тысяча других, лежащих неисследованными в пустоте. Вне границ Империума процветают и множатся царства чужаков и иные владения человечества, свирепо отстаивающие свою независимость и слышать не желающие о законах Императора.

Вне досягаемости фанатиков имперской веры также можно найти признаки сверхъестественных сил, которые предшествовали Эпохе Империума. Некоторые говорят, что лишь там кроется надежда на спасение человека, сила, чтобы отнять свою свободу у бога-трупа Императора на Терре и страшно отомстить за нарушенные обещания, что давал Великий крестовый поход. Вне слабого света, испускаемого владениями Императора, есть те, кто помнит старые верования и приносит жертвы и немало тех, что всё еще знают о силе богов.

Царство Хаоса

«Что наше царство, как не треснувшее зеркало? Грязное окно, что показывает разбитое отражение величия, лежащего вне нашего взора! Что за вульгарные лачуги? Башни из серебра и золота они во взгляде Эмпиреев! Или рыба! Или цветы! Или гарем нежных любовников! Каждый цвет, каждый смысл, каждое действие, каждая реакция, каждое нарушение отражается и увеличивается в тысячу раз.

Боги и герои живут в этом невидимом царстве в замках облаков и великолепных, безграничных существ чти мудрость и могущество за пределами нашего понимания! Мы, те, кто трудится под бременем смертного существования, никогда не сможем понять окончательное благословение неопределенности, но мы можем принять путь перемен! Скрытая слава Имматериума лежит вокруг нас, ожидая, когда мы заметим ее и объявим своей по праву первородства!»

— послания демагога Ксентриаса к гаудианам

Безумные учёные утверждают, что материальная вселенная, известная смертным – это лишь верхушка айсберга, а вне восприятия

«Будьте горды в день, когда вы становитесь мужчинами. Теперь, когда вы видели, как прошли две руки зим, вы больше не дети.
Глубоко вдыхайте дым сна и слушайте. В эту вашу первую поездку в мужскую юрту, я передаю вам великую тайну нашего народа, чтобы вы могли узнать своё место во вселенной.
Вначале была пустота, и только пустота, и боги пришли через лицо пустоты, и были они сделаны из нее. Некоторые скажут, что пустота — это ничтожество, ничто. Они глупцы. Пустота — это все; её бесконечность охватывает все возможности и их окончательное уничтожение.
Богам понравилось менять пустоту, проходя сквозь нее, давая ей новые, преходящие лики в своем воображении, а потом отправляя свои творения обратно в первозданное море. Когда боги встречались, они сражались и соединялись, а их бесформенное потомство пробивалось в пустоту, чтобы лежать забытым в тенях. Это длилось вечность, и только пустота освещалась огнями и молниями божественных забав .
В конце концов, утомленные необъятностью, боги отложили свои разногласия и решили создать Сущее для своего взаимного удовольствия.
Они по очереди назвали законы, которые создали для этого места:
Воин сказал, что сильные всегда будут править слабыми. Он сделал это, потому что знал, что его последователи восторжествуют, ибо они могущественны и воинственны.
Князь решил, что сердце всегда будет править головой. Он сделал это, потому что знал, что медовые языки его последователей будут сделают врагов рабами своих желаний.
Диакон потребовал, чтобы все были смертны, и чтобы живое существо неизбежно умирало. Он сделал это, потому что знал, что тогда, рано или поздно, все придут в узкие дома его владений.
Маг отказался назвать одно правило, но оставил себе право делать исключения, как и когда сочтёт нужным, к большому недовольству товарищей.
Боги были довольны тем, что они создали грубую основу, на которой будет нанесена смертная жизнь, и что каждый из них вечно будет её частью.
Они и дальше творили вселенную как им хотелось. Они создали тысячу раз по тысяче законов; что вещи падают и не поднимаются, что огню нужен воздух, чтобы гореть, что скала должна быть твердой, чтобы вода текла, и шли дальше, теперь пытаясь превзойти друг друга множеством способов, дабы ограничить бесформенную пустоту. Их законы кристаллизовались внутри изначального океана и превратились в сусток, который мы знаем как ткацкий станок судьбы, и на этой основе начало собираться то, что мы называем Сущим.
Так было создано наше жалкое, смертное царство, так появилась жизнь — игрушка для божественного развлечения, сотканная из отбросов первозданного Хаоса их мимолетной прихотью. Так подумайте, стоит ли призывать богов и заставлять их слушать ваши молитвы, когда они подарили нам все, чем мы являемся, не заботясь об этом.
Мы — меньше, чем пыль у них под ногами.»
— Третий Волк, изрекатель правды бурильного клана Красных охотников, Мессия.

смертных лежат невидимые сферы. Они говорят, что безграничные глубины царства Хаоса окружают и наполняют те крохи материи, которые являются планетами и солнцами для смертных глаз. Они заявляют, что то, что человечество считает «реальностью» — это только маска, покров нормальности над обширным и вечно кипящим океаном, известным как Имматериум, Варп или Царство Хаоса.

Сырая, несфокусированная энергия Царства Хаоса образует измерение, параллельное материальной вселенной, место бесконечных возможностей, где господствуют эмоции и символизм. Разные части этого царства постоянно меняются, их сотрясают приливы и отливы. Потоки, завихрения и воронки, которые создает Хаос, могут, образовывая узоры и изображения, притягивать подобную себе энергию до тех пор, пока не достигнут уровня самосознания и целеполагания. Когда люди находят смелость признать существование таких сил, они называют их богами Хаоса. Многих безымянных богов Варп вновь и вновь бросает под медленно сметающие удары времени, но четыре великие силы Хаоса кажутся вечными: Кхорн, Кровавый бог, Слаанеш, Князь наслаждений, Нургл, Владыка разложения, и Тзинч, Меняющий пути.

В примитивных культурах бытует бесчисленное множество мифов, что говорят о бесформенной пустоте, что была перед пришествием богов. Некоторые истории рассказывают, что боги создали мир из частей себя, в других они убивают великого зверя и используют его кости, чтобы заложить фундамент творения, в третьих — смертное царство строят из обломков, оставленных великими сражениями богов с кем-то другим. Провидцы и волшебники более просвещенных обществ приводят сложные аргументы, доказывая, что именно материальная вселенная дала рождение Силам Хаоса, а не наоборот. Они утверждают, что океан первозданной сущности, который мы теперь видим, как кипящее царство Хаоса, был спокойным и безмятежным, пока не стал меняться смертными страстями и желаниями.

Неважно, какая сущность была первой. Силы Хаоса — это зримые, ощутимые силы, как в своём царстве, так и в материальной вселенной. Они поглощают энергии бесчисленных смятенных душ и пируют на надеждах и страхах смертных, пока не станут по-настоящему богоподобными. Даже если смертные действительно породили тех, кто стал Губительными силами, нет никаких намеков на их смертную хрупкость. Боги Хаоса – это абсолюты, незапятнанные нерешительностью или милосердием.

Даже за пределами царства Хаоса есть те, кто отдают свою верность Губительным силам. Те, кто объявляют себя последователями Тёмных богов, должны торить собственный путь, и научиться бояться «благословений» своих божеств. Бесчисленные безумцы объявляют, что видели истинное лицо Хаоса и говорили с богами. Телесное разложение, мутации и стигматы у последователей Хаоса часто растут, подобно нечестивым плодам. Многих жажда власти заставляет забыть о риске, веря, что они могут уберечься от того, что захочет сделать с ними сущность, постигнуть которую им не надо.

Боги никак не заботятся о своих последователях или их деяниях, предоставляя им невообразимое могущество или лишая его так же быстро, как меняют свои непостоянные прихоти. Смертные для богов – просто игрушки, которых можно использовать и отбрасывать, быть может – ненадолго очароваться. Возможно, боги знают, что единожды начавшаяся гибель души неотвратима и что скверна будет приносить им живые души, независимо от того, считают эти души себя слугами Хаоса или нет или нет. Более вероятно, что Губительные силы просто не знают о внутреннем мире смертных, ибо их образ существования и побуждения слишком обширны и чужды для понимания. Боги Хаоса — такие далекие и страшные существа, что большинство смертных надеются только на то, что смогут избежать их внимания.

НУРГЛ

«Воистину, строительство и создание суть предвестник разрушения и распада. Дворец сегодня — завтра руины, дева утром — старуха ночью, а миг надежды лишь краеугольный камень вечного сожаления»

— Пропащие и проклятые

Нургл – одни из четырёх великих сил Хаоса. Чаще всего его именуют Владыкой разложения, но также известен под множеством иных имен: Повелитель мух, Великий осквернитель, Владыка мора. Могущество Нургла воплощено в энтропии, смертности, болезнях и физическом разложении. Считается, что Нургл более всех прочих интересуется жизнью смертных. Благодаря дарам бушующих лихорадок и вызывающих дрожь ознобов рука Нургла лежит на них от колыбели до могилы.

Немногие избегают прикосновения Нургла в своей жизни. Он иногда называется Владыкой Всего, потому что разложению подвластно всё на свете.

Каждая сила Хаоса воплощает надежды, страхи и другие сильные чувства, порожденные смертными. Нурглу источником силу служит страх смерти и болезней. Бессознательный ответ смертных на этот страх — отчаянно цепляться за жизнь независимо от цены — даёт Нурглу путь к его душе. Шёпот молитвы родителя над в мечущимся в лихорадке ребенком, мучительные просьбы умирающего человека об еще одном дне жизни — для Нургла это еда и питьё.

Обычно Нургла изображают как огромное, раздутое человекоподобное создание, чьё тело опухло от гниения. Его кожа груба и омертвела, её поверхность испещрена ползучими язвами, раздутыми бубонами и сочащимися ранами. Внутренние органы набухают от разложения и выпадая через разрывы кожи, висят как гроздья виноградной лозы вокруг его огромной поясницы. Нередко на изображениях вместе с Нурглом появляются орды крошечных демонов, лезущих из его пустул и сосущих грязь.

Помешанные поклонники Владыки мора говорят, что он, потехи ради, он творит болезни, чтобы влиять на материальный мир, и многие из самых заразных и ужасных хворей — создания Нургл, которыми он гордится. Они убеждены, что, каждый, кого сгубила очередная чума, после смерти попадает прямо в царство Владыки разложения.

Тех, кто достаточно громко поёт хвалу Нурглу, болезни щадят, чтобы фанатики могли нести их дальше, ибо храмы Повелителя мух открыты для всех. У Нургла много просителей, но немногим достаёт решимости объявить себя его чемпионами. Те немногие, что оказались способны вынести многообразные благословения Великого осквернителя, отличаются лихорадочной, болезненной энергичностью и сверхъестественной живучестью.

Сила Нургла растет и ослабевает, когда его пандемии проносятся через галактику. Когда новейшие хвори губят миллиарды жизней, с его силой не сравниться ни одна из иных сущностей Хаоса. Порой сила Нургла увядает, и Повелитель мух утихает, пока обстоятельства не позволят ему снова вырваться вперед.

Самопровозглашённые чемпионы Нургла – страшная угроза для густонаселённых миров, где люди живут столь скученно, что одна эпидемия может погубить всех. Ещё более уязвимы к болезням идущие в пустоте корабли – многие умирающие экипажи умоляли Владыку распада о заступничестве. Такова была судьба Гвардии Смерти, когда она была заброшена в Варп во время долгого путешествия к Земле во времена Ереси Гора.

Пока суда покоились в Имматериуме, таинственная инфекция распространялась с одного корабля на дру-

гой и постепенно заразила флот всего легиона. Даже стойкость космических десантников не смогла побороть ужасную чуму – её жертвы гнили изнутри, их кишки раздувались, а плоть разбухала. Говорят, что когда примарх легиона, Мортарион, стал жертвой чумы, он в бреду воззвал к силам Хаоса. Его отчаянное желание спасти себя и свой легион привлекло внимание Нургла, а Мортарион стал его чемпионом. И с тех пор Гвардия Смерти уже десять тысяч лет пользуется благосклонностью Отца чумы.

Демоны Нургла

Демоны Нургла – воистину отвратительные создания. Их плоть дрожит в лихорадке разложения, внутренности пробиваются через прорехи в гнилой коже, а тела источают липкую слизь. При этом в противоположность отвратительной внешности демоны Нургла — жизнерадостные и энергичные существа, которые проявляют жуткое дружелюбие. Они рады своей работе и очень гордятся достижениями, считая стоны страдающий заслуженными словами благодарности.

Самые могущественные демоны Нургла зовутся великими нечистыми. Великие нечистые — физические и духовные воплощения самого бога. Каждый великий нечистый в каком-то смысле является самим Нурглом, а их последователи часто называют их «папа» или «отец Нургл». Великие нечистые редко бывают мрачны или серьёзны; обычно их ведёт свойственным живым обычный энтузиазм. По своей природе они общительны и даже сентиментальны, и очень любят своих последователей, которых часто называют своими детьми и гордятся их внешностью и странным поведением.

Большинство демонов Нургла известны как чумоносцы. Они больше похожи на людей, но приметны кривыми, тонкими руками и ногами, одним-единственным глазом и рогом. Эти «счетоводы Нургла» вечно поют – говорят, что они стремятся перечислить бесконечно меняющееся количество язв и пустул во вселенной. Эти демоны выглядят дряхлыми, но остаются опасными противниками в бою – одной царапины, оставленной одним из их ржавых мечей достаточно, чтобы даровать чуму, которая немедленно отправит самонадеянного в царство Нургла.

Нижайшие служители Нургла — нурглинги, маленькие демоны, которые выглядят как крошечные подобия самого Нургла. Это шкодливые и пронырливые создания, что кишат вокруг избранных чемпионов своего бога или собираются в визжащие орды вокруг великих нечистых. Рои нурглингов сокрушают врагов, благодаря своей численности – они сбивают противников наземь, поражая их болезнетворнми когтями и грызут упавших ядовитыми клыками.

Нургл — извечный враг Тзинча, Повелителя перемен. Их энергия исходит от диаметрально противоположных убеждений; сила Тзинча проистекает из надежды и изменения судьбы, в то время как сила Нургла – от вызова, рожденного отчаянием и безнадежностью. Сторонники Нургла часто противостоят тзинчитам в сложных политических интригах в царстве смертных, вечно пытаясь затянуть схемы великих перемен в болото скучного постоянства и ограниченных интересов. Их развращающее влияние не раз помогало срывать планы Архитектора судеб – они постоянно губят его достижения, зная, что всё выживающее в коллапсе энтропии, навечно отходит им.

D. Линшотен 6.567.544.M41
Я, Мапир Линшотен, недавно прибыл на порт-луну Аог, чтобы принять пост главного хирургеона в Альбуре, крупнейшем из портовых домов милосердия.
D. Линшотен 6.580.544.M41
На Аоге, в то время как жреческое сословие занимается духовными делами, кайды смотрят на недуги тела. Разумеется, кайды практикуют Эйрцдеа, и как и эйрцдические целители в других местах, они достигли своего расцвета за столетия до моего приезда. Кровосмешение, слепота и беспрекословное повиновение древним текстам вкупе с неспособностью воспринимать новое постепенно сократили их возможности. Они все еще сохраняют большое уважение ко всему этому, и многие местные обычаи велят почитать их. Не в последнюю очередь это проявляется в праве носить специальную широкополую шляпу с колокольчиками, что запрещено всем остальным. Я решил завоевать себе кайдшйскую шляпу, чтобы доказать свои способности местным.
D. Линшотен 6.583.544.M41
Наиболее распространенные заболевания и патологии Аога связаны с изменениями сезонов и погоды. Существует болезнь, называемая «мордексайн», что похищает людей, ослабляя их, заставляя изгонять все, что находится внутри их тел, и часто забирает жизни. Также очень распространён кровавый поток – он опасен не меньше чумы. Ещё здесь бушует много непрерывных лихорадок, которые вызывают горячечный озноб, что длиться четыре-пять дней, по истечении которых человек или гибнет или выздоравливает. Эта болезнь очень распространена и опасна, но туземцы лечат её с помощью трав и мазей. Я обратился к старейшему кайду с просьбой научить меня этому рецепту, но кайды хранят свои рецепты, как новорожденных сыновей.
D. Линшотен 6.600.544.M41
Альбуре заполнен до предела. Они лежат в коридорах и между койками в палате. Улица снаружи завалена теми, кто слишком беден, чтобы получить доступ внутрь. Несколько недель без перерыва из-за холмов дул горячий лихорадочный ветер. Люди падают на улицах мёртвыми, прежде чем могут доползти в свои дома. Тлетворный запах гниения висит надо всем густым и злым облаком, которое сушит волю и притупляет ум. Кайды молятся и бьют в барабаны, а я уже испробовал каждый известный мне метод лечения; я назначал и разливал каждое лекарство и настойку, которые готовил со дней моего ученичества. Всё это не дало ничего. День за днем груды трупов растут выше.
D. Линшотен 6.611.544.M41
Усао, повелитель Кайды, пришел в Альбуре этим утром. Он — исохшее старое существо, а его шляпа настолько широка, что слуги носят ее звенящие поля на столбиках. Он громко рассмеялся, увидев наши усилия, и сказал, что Повелитель мух проявит милосердие только тогда, когда мы сполна заплатим по счетам. В отчаянии я умолял его помочь и объяснить, что за ужас происходит, чего бы это мне не стоило. Я чувствую, что смирение и искренние просьбы подействовали – Усао пообещал провести меня на его церемонию и показать свою тайную силу.
D. Линшотен 6.615.544.M41
Чудо! Страшная чума сломлена и отступает, будто Великое озеро во время отлива. Люди, замершие на грани смерти, пробуждаются, как от лихорадочного сна, стоят и ходят по Альбуре, не показывая никакого намека на болезнь. Мудрость Усао меня поражает – он видит к каждом теле не плоть и органы, а эфирные проявления, и я сознаю, насколько глуп был прежде. Человека надо лечить целиком, как тело, так и дух, чтобы проложить путь к выживанию. Помазание, которому научил меня Усао – просто благословение его примитивных богов, но оно обладает большей лечебной силой, чем все, что я видел ранее. Я поклялся не говорить о том, что видел, поэтому скажу лишь то, что я пришёл к апофеозу разума и духа.

Я нашел записи о том, что доктор Линшотен много путешествовал по Аогу перед тем, как, возможно, умер. В своих путешествиях он распространял гниль и лихорадки без числа, оперируя пациентов нечистыми инструментами и выдавая зараженные зелья. Его представления о лечении через соприкосновение дошли до того, что он начал взращивать и пестовать болезни тех, кто находился под его опекой, подобно тому, как фермер ухаживает за свои урожаем, более заботясь о хворях, чем о смертной плоти, которая их носила.
— дознаватель Джордан Малпир, во время расследований на порт-луне Аоге

КХОРН

«Слуги Владыки бойни стояли от горизонта до горизонта, и воздух полнился их рёвом, бредом и кровожадными криками. Ветер, несущий запах меди, трепал их глубоко-красные боевые знамёна, на которых была начертана всего одни руна и краткий девиз – «Кровь Кровавому богу!» Какой-то невидимый сигнал призвал всех к тишине. Затем раздался одинокий крик, возвещающий о тёмной, невероятной преданности и о принятии ненависти и смерти. Он отражался от выдубленной кожи, разрастался и заставлял небеса содрогаться. В вышине над рядами демонов раздался ответный рев кровожадного одобрения, исторгнутый из луженой глотки самого Кхорна»

- «Книга крови»

Кхорн — Кровавый бог, свирепый и смертоносный повелитель битв. Говорят, что он — бог-воин, чей вопль неутолимой ярости сквозь время и пространство эхом возвращается к первому когда-то совершенному акту насилия. Слуги Губительных сил тысячелетиями гадали, что породило Кхорна. Одни говорят, что именно по воле Кровавого бога первый убийца схватил камень и обрушил на чужую голову во вспышке убийственной ярости, что раскрутило спираль насилия, напитавшую сущность Хаоса и обратившую его в бога. Другие заявляют, что Кхорна породили первые вспышки ярости смертных, что таится в каждом сердце. Истинные же кхорниты ничего не думают об этом – они убивают всех, кто попадётся им на глаза.

Последователи Кхорна – самые свирепые воины во вселенной. Кровавый бог брезгует магией, колдовством и другими недостойными трюками. Говорят, кровь магов - особенно угодная жертва неукротимой ярости Кхорна. Некоторые оправдывают творимое насилие честью, храбростью или гордостью, но самые фанатичные знают, что имеет значение только кровопролитие.

Кхорниты верят, что великий медный трон их владыки стоит на горе черепов посреди моря крови – приношений его бесчисленных последователей, убитых в бою, и множества людей, убитых во имя его. Они считают, что Кхорн — это сила Хаоса, которая воплощает в себе бессмысленное и абсолютное насилие, дикую жажду крови, которой редко нужен повод, чтобы уничтожить всех в пределах досягаемости, будь то друг или враг. Таких фанатиков немного, и их становится все меньше, поскольку преданные последователи радостно отправляют друг друга в его объятия, зная, что пока льётся кровь, Кхорна не заботит, чья она.

Повелителя битв часто изображают как гиганта, с головы до ног закованного в необычные доспехи, покрытые искусной резьбой в виде черепов. Венчающий титаническую фигуру крылатый шлем являет звериное, искажённое в рыке лицо. Как правило, в руках Кхорн держит покрытый рунами меч или топор, хотя дикари иногда изображают его с голыми руками (порой когтистыми).

Несмотря н очевидно саморазрушительную природу, Кхорн – явно самая могущественная и деятельная изо всех сил Хаоса. Бесконечные войны и кровопролития в царстве смертных питают его черепами убитых, постоянно втягиваемыми в его бушующие глубины. Кхорну не нужны сладкие речи или коварные планы, чтобы склонить смертных на свою сторону – гнева и ярости, что скрываются под налётом цивилизованности, часто более чем достаточно. Путь во владениям Кхорна может быть таким же скользким, как у других, более хитроумных Губительных сил. Инстинкт разрушения – один из необходимых для выживания в жестокой вселенной, и его славят как защитники, так и освободители. Многие

общества вынуждены буквально сражаться за выживание, и им по нраву люди, что способны защитить себя и других.

Так солдаты, командиры и даже слуги закона, ведомые благородными намерениями, начинают медленный путь в объятия Кхорна. Желание защитить своих близких постепенно превращается в решимость дать отпор тем, кто угрожает им. Воинская гордость и чувство братства поощряют защищаться от враждебных чужаков, и власти используют это стремление, чтобы расправится с теми, кого считают ненадёжными. Начинаются войны, что зачинщики называют оборонительными, и прикрываясь практическими соображениями, сбрасывают бомбы и строят лагеря смерти, убивая миллионы людей и провозглашая необходимость истребления миллиардов.

Воины, что не связаны догмами Трупа-на-Троне, почитают Кхорна в его ипостаси бога воинов, прося у него толику его безграничной ярости. Они освещают одержанные триумфы его многочисленными именами, и искупают поражения множеством кровавых жертв, пытаясь вернуть благосклонность Повелителя битв. Вожди противоборствующих армий стремятся показать, что благосклонность Кровавого бога с ними, и величайшие из его чемпионов способны склонить на свою сторону целые планеты, стоит лишь разнестись слуху об их присутствии. Многие из смертных последователей Кхорна стремятся вести завоевания, обучают армии и собирают флоты, дабы объявить войну всей вселенной. Будет им сопутствовать успех или ждёт поражения – Кхорну для этого дела нет, ибо он проявляет себя сильнее всего там, где сталкиваются смертные амбиции, а исход – дело десятое.

Демоны Кхорна

Демоны Кхорна — чудовища из жутких легенд. Их рога, клыки, кроваво-красные шкуры и сверкающие глаза не оставляют сомнений в их намерениях, а свирепость поистине бесподобна. Только дурак обращается к демонам Кхорна без готового источника крови для жертвоприношений, ибо тогда он станет жертвоприношением сам. Если проситель оставаться в живых достаточно долго, то сделка будет заключена довольно легко — хищные твари жаждут жертвы, любой жертвы и с радостью вступят в бой при первой же возможности. Конечно, такие демонические сторонники – это весьма опасные союзники, готовые обрушиться на кого угодно, но многих это устраивает.

Великие демоны Кхорна – их называют кровожадами – считаются самыми любимыми из его слуг. Кровожады живут лишь для сражений и поединков. Их кровожадность лежит далеко за пределы понимания смертных, и они со страшной свирепостью бросаются на всех вокруг. Такие чудовища боятся лишь самого Кхорна, и не считаются с ценой и последствиями своей ярости, хотя обычно такими последствиями становится гибель всех встречных. Гордыня редко позволяет кровожадам кликнуть на помощь союзников или слуг, и обычно они полагаются лишь на собственную силу и мастерство.

Рядовые бойцы в огромных демонических легионах Кхорна называются кровопускателями. Говорят, что они родились из самых могущественных смертных душ, которые встретили свою участь в крови. Возрожденные в обличие младших демонов, они выглядят как рогатые, красные, человекоподобные дьяволы с вытянутыми черепами и чёрными языками, свисающими из клыкастых челюстей. В руках у них адские клинки, отточенные до совершенства о души тех, кто пал в боях с полчищами Повелителя битв. Как и все демоны Кхорна, кровопускатели безгранично свирепы и без колебаний нападают на любого врага. Орда кровопускателей в бою — это почти непреодолимая сила, и чем страшнее вокруг бушует битва, тем сильнее становятся демонические слуги Кзорна.

В легионах Кровавого бога служат великие и ужасные звери – джаггернауты и гончие. Гончие Кхорна — это поджарые, смертоносные охотники, что беспощадно преследуют добычу по непроторенным путям Царства Хаоса. Псайкеры и колдуны говорят о том, что во сне на них охотятся кроваво-бурые псы, чей вой продолжает звучат в их головах даже после пробуждения. Джаггернауты же — это неуклюжие чудовищные конструкты из металла, с поршневидными лапами, на которых меднокожее чудовище несётся в бой и сокрушает врагов. Лучшие демоны-воины едут в бой верхом на этих монстрах.

Кхорн ненавидит и презирает Слаанеш сильнее всех остальных. Самоуверенная чувственность Князя наслаждений оскорбляет воинскую суть Кхорна. Чувство долга, чести и самопожертвования, которое питает часть существования Кхорна – пустой звук для последователей Слаанеш и полная противоположность их собственной философии себялюбивого поиска удовольствий. Демонические слуги Кхорна и Слаанеш часто нападают друг на друга, и их смертные последователи не менее часто стремятся вступить в бой друг с другом.

Также, Кхорн не питает уважения к Тзинчу Архизаговорщику. Волшебники и интриганы, которым покровительствует Меняющий пути, так же злят последователей Кровавого бога, что нередко выливается в сражения. Тем не менее, если впереди ждёт заманчивое кровопролитие, а непостижимым планам Тзинча пойдёт на пользу помощь Кровавого бога, эти двое готовы делать общее дело. В такие времена в царстве смертных всё сильнее разгорается звезда Хаоса, поскольку два самых могущественных божества временно объединяют силы и отправляют свои легионы на войну. Такие соглашения редко остаются в силе надолго – обычно воины Кхорна или интриганы Тзинча быстро отворачиваются от бывших союзников.

Повелитель демонов, полностью вооруженный, вступил в битву. Когда он проезжал мимо деревьев, гневных от ярости, корчилась земля, а камни вопили о ненависти в равнодушные небеса. Он охотится на врагов своего Повелителя, ибо его мясо — плоть смертных, а вино — их кровь. В его левой длани стонет демон, скованный в топор. Его песни крови и ненависти этом раздаются и наполняют небо плачем, что пробуждает мёртвых. В его правой длани — цепи, что натягивает свора младших демонов-гончих. Они насыщаются тенями и духами, которых затравили, и бросают друг другу кусочки невинных, чтобы все могли попробовать сладкое мясо. Позади ждут легионы его Повелителя, выстроившись в доспехах с золотыми гравировками, что ярче солнца и темнее полуночи. Каждый держит вопящий меч, и каждый воин в не в лад со своим клинком. Каждый присоединяется к хору Хаоса, обетованию участи хуже смерти для тех, кто его слышит

СЛААНЕШ

«Постарайтесь сделать так, чтобы ваши протесты не стали утомительными. Разве я многого прошу? Кто-то может подумать, что я требую принести в жертву себя и своих сыновей! Ведь в безграничной и сладостной милости Слаанеш, я прошу всего лишь ваших дочерей. Неужели вы откажете мне в столь маленьком удовольствии?»

— Тирелл, лорд-отступник Ардена IX

Слаанеш также известен как Владыка Удовольствий или Князь Хаоса. Эта Губительная сила посвятила себя поиску гедонистических удовольствий и ниспровержению любых запретов. Говорят, что Слаанеш – самый молодой из всех богов Хаоса, что был порождён упадком раскинувшейся по галактике эльдарской цивилизации. Медленно, в течение многих столетий, отдававшиеся в Варпе жажда и желания обладающих сильным психическим даром эльдаров создали новую силу. Эта сущность росла, и эльдары все сильнее и сильнее подвергались её влиянию, достигали всё новых высот развращенности в погоне за удовлетворением своих желаний. Напряжение нарастало, поскольку все более и более сумасшедшие поступки эльдаров полностью пробудили Слаанеш, а её сны взбудоражили их самые тёмные желания.

Эльдары попали в западню собственной тёмной природы, что росла вместе со Слаанеш. Чем глубже они погружались в моральный, социальный и художественный декаданс, тем больше эльдаров боролись против этого, но борьба была безнадежной. Слаанеш походил на раздувающийся воздушный шар, распираемый внутренним давлением, и миг, когда он разорвется, был лишь вопросом времени. Рождение Слаанеш безвозвратно погубило золотую эльдарскую империю. Ужасный психический крик новорожденного божества разрушил небеса и землю, ударная волна разнеслась по Варпу и ни одна живая душа не убереглась от неё.

Этого наделённые могучим психическим даром эльдары вынести не смогли. Их души были затянуты в растущую Слаанеш, а тела испарились, когда Хаос выжег их разум. Энергия Варпа, которая высвободилась при рождении Слаанеш, вырвала сердце старой империи и превратила его в огромный постоянный варп-прорыв – ныне он известен как Око Ужаса. Там, где эльдар жило особенно много, Варп буквально изливался через их разумы в материальный мир, создавая по всей галактике новые варп-прорывы.

Некогда гордые эльдары превратились в сломленный, загнанный народ, разбросанный по космосу и страдающий от понимания того, что, если бы не они, то Слаанеш — Развращенный, Великая змея, Та-Что-Жаждет – никогда не появилась бы на свет.

Слаанеш – квинтэссенция самых потаенных желаний падшей расы: стремления к роскоши, гедонизма, удовлетворения жестоких и неестественных страстей, погони за запретными излишествами и отвратительной похотью. Владыка наслаждений всегда готов предложить чего-то запретное и экзотическое, лежащее за границами морали и социальных норм. Обманчивые обещания преступных удовольствий привлекают на путь Слаанеш всех – от пресытившихся планетарных губернаторов до многочисленных культов наслаждения. Из всех сил Хаоса именно Князь может предложить обычному человеку самые большие искушения, абсолютно не интересующие могучих воинов и мудрых волшебников. Первые нити мягкого вмешательства Слаанеш бывают незаметны – это может быть обычное желание отдохнуть или плотно поесть. Говорят, он поймал в свои сети множество душ, как по их воле, так и против нее.

Последователи Князя Хаоса заходят еще дальше, ища все более чрезмерных и возмутительных удовольствий. Под влияние Слаанеш часто попадают высшие эшелоны власти, где знать и богатые уже семьи испорчены огромными привилегиями и могуществом. Это влияние во всем его коварстве можно увидеть даже среди борцов за нравственность, как будто Князь Хаоса испытывает

особое наслаждение от развращения тех, кто смеет заявлять о моральных устоях. Даже самый набожный понтифик когда-то должен отдыхать, и когда он это делает, неосознанные желания и мечты предают его Хозяину чувственных удовольствий. Чем более цивилизованным становится общество, тем чаще в нем произрастают семена порчи, насаждаемые Слаанеш. Когда праздность становится общедоступной, подсознательные желания многих под мягким влиянием Слаанеш сворачивают на тёмные тропки.

Бесчисленные миры впадали в полную анархию, когда культы наслаждений Слаанеш распространялись настолько широко, что порядок гиб в диком безумстве самоудовлетворения. Часто это были бледные копии эльдарского Падения – общество рушилось, а воющие ветры Хаоса разоряли мир через разумы псайкеров. Горстка бормочущих людей, которым иногда удается выжить, претерпевает такие изменения, что их больше нельзя назвать ни смертными, ни нормальными. Некоторые имперские инквизиторы питают особую ненависть к последователям Слаанеш из-за порчи, которую они с готовностью распространяют по смертному царству Богатрупа. Их усилия подавить стремление к удовольствиям неизбежно приводят к расширению и без того большого круга бандитов, контрабандистов, преступников и криминальных дельцов, выходящих на связь со смертными сторонниками Слаанеш.

Слаанеш описывают как андрогинное или гермафродитное существо неземной, неестественной и волнующей красоты. Из ниспадающих золотистых волос божества виднеются две пары тонких рогов. Часто Слаанеш изображают облаченным в изящную облегающую броню и с нефритовым скипетром в руках, который считается величайшим его сокровищем. Прихожане участвуют в великих оргиях, где любой недостаток или порочность служит восхвалению Владыки наслаждений. Даже смерть от истощения и чрезмерного возбуждения считается свидетельством благосклонности Князя. Его приверженцы говорят, что любая чувственная крайность или эмоция может открыть связь со Слаанеш, поскольку эхо крика, который он издал при рождении, живет в каждой смертной душе. Они стремятся к восторженному, измученному, оргаистичному, состоянию гиперчувственности, поддерживаемом наркотиками. Их раскалённые, как метеоры, души ярко пылают, когда они погружаются все глубже в психический вихрь, которым и является Слаанеш.

Демоны Слаанеш

Демоны Слаанеш обладают толикой извращенной и неестественной красоты своего хозяина, красоты, которая порожает в равной мере ненависть и желание. Само их присутствие вызывает прилив чувств достаточно сильный, чтобы утопить живую душу, а их обольстительные обещания могут поработить даже самое стойкое сердце. Их телесные обличия одновременно очаровательны и чудовищны - безупречность и порок в них слиты воедино, чтобы разорвать душу смотрящего ужасной двойственностью.

Великих демонов Слаанеш называют хранителями тайн. Это великолепные, ужасные существа, которые, как говорят, слышат потаенный шёпот каждой души. Немногие могут описать ощущения постыдной страсти и тёмного экстаза что вызывает одно лишь присутствие хранителя тайн, обжигающий удар страха и возможности, способные разорвать разум смертного на части. Договор с великим демоном Слаанеш – самое волнующее и опасное дело во вселенной. Хранитель тайн получает злорадное, садистское удовольствие от разрушения последних барьеров, отделяющих от полного экстаза, беспощадного лишения загнанной в ловушку души последних крупиц достоинства и здравого смысла, пока она не останется голой и дрожащей перед собственными низменными страстями.

Низших демонов Слаанеш называют демонетками. Это существа с гибкими телами и крабьими клешнями на руках. У них привлекательные, бледные лица с клыкастыми ртами и зелёными глазами размером с блюдце. Их гипнотическая, богохульная красота служит им оружием не хуже с острых как бритва клешней, ослепляя врагов смесью отвращения и страсти. Случалось, похотливые танцы и пение демонеток творили извращенное колдовство, смущающее чувства и омрачающее разум искажением реальности. Их очаровывающий смех подобен нежному перезвону, даже тогда, когда они грациозно и мучительно рвут своих жертв на части.

Демонетки часто ездят верхом на странных двуногих животных – жеребцах Слаанеш. Это длинноногие существа, передвигающиеся быстрее, чем любой смертный конь. Их головы похожи на лошадиные, а языки невероятно длинны и похожи на кнут. Беспокойно мечущийся язык заставляет того, кого он коснется, биться в конвульсиях нечестивого экстаза, делая его беспомощной жертвой всадника.

Говорят, что Слаанеш настолько занят собственными удовольствиями, что ему почти нет дела до других сил Хаоса, каких-либо союзов или сотрудничества. Однако особыми врагами для Князя остаются последователи Кхорна, не знающими ничего, кроме кровопролития. В мире смертных часто происходят стычки культов Кхорна и Слаанеш, а в царстве Хаоса, по верованиям многих, ведут вечную битву их демонические легионы.

Слаанеш сравнительно слаб в открытом бою, но это уравновешивается безграничными способностями к совращению. Он может заставить забыть о сражениях даже фанатичного кхорнита. Масштабные войны особенно между технологически развитыми противниками очень уязвимы для влияния Слаанеш, поскольку один-единственный обращенный в нужном месте способен уничтожить флот или разрушить целый город. Там, где последователи Кхорна действуют открыто и громко, слуга Слаанеш может тихо и незаметно готовить падение врага.

Слуги Слаанеш своими заговорами, заклинаниями и отвратительными деяниями обольщали, развращали и оскверняли, как людей, так и животных, заставляя их пасть в глазах окружающих. Нет границ их чудовищности и ужасным преступлениям. Каждое их действие отвратительно и злобно. Эти коварные слуги Владыки наслаждений, упивающиеся порочностью и деградацией, больные умом и телом, находят удовольствие в любых отвратительных и нечестивых действиях. Последователи Слаанеш своими еретическими противоестественными преступлениями несут развращенность Хаоса неосторожным и беспечным.

Пронзительные цвета их одежд, когда они толпой выходят на битву, бьют по глазам, а их непотребное бесстыдство разрушает разум. Полуобнаженные розово-голубые тела выражают неприкрытое желание. Конечности некоторых сверкают зеленым и желтым – бледная тень порчи, которая скрывается в их темных душах. Они отбросили последние остатки истинной благопристойности и пожертвовали своей человечностью, чтобы служить Темной силе Хозяина чувственных удовольствий и нести невинным его скверну.

ТЗИНЧ

«Вы называете себя несравненным заговорщиком, потому что ваш план предвидит неудачу и превращает ее в успех? Когда ваши неудачи будут приводить в движение планы, которые, в свою очередь, будут путаться, только порождая новые замыслы, провал которых — это часть какого-то главного сюжета... тогда вы все равно не сможете постигнуть намерения Меняющего пути»

— Де'Ланишел, эльдарский чародей

Тзинч – загадочная сила Хаоса, известная под многими именами – Меняющий пути, Повелитель удачи, Великий заговорщик и Архитектор судеб. Эти титулы отражают его глубочайшее понимание извилистых путей судьбы, истории, интриг и заговоров. Надежды и планы каждого человека и каждого народа шепчут через его многомерный разум. Его всевидящее око наблюдает, как разворачиваются истории, а интриги меняют ход истории.

Человечество – очень изменчивый и амбициозный вид, пусть и не первый из таковых. Тзинч питается необходимостью и желанием перемен, которые являются неотъемлемой частью человеческой природы. Все люди мечтают о богатстве, свободе и лучшем завтра. Слияние этих желаний даёт мощный толчок переменам, так же как амбиции власть имущих порождают силу, которая может изменить историю. И Тзинч – воплощение этой силы.

Тзинч не довольствуется простым наблюдением за свершениями и поражениями, что происходят со временем. У него есть собственные планы, настолько сложные и запутанные, что они затрагивают жизнь каждого смертного, знает он об этом или нет. Истинные намерения Тзинча скрываются за слоями переплетенных заговоров, настолько непостижимый и долговременных, что ни один смертный не может и надеяться понять их. Возможно, Тзинч планирует свергнуть другие силы Хаоса, или распространить свое господство на смертные царства, или достичь какого-то неоспоримого апофеоза. Возможно, Тзинч замышляет бесконечно, потому что это его движущая сила, и его замыслы никогда не воплотятся в полной мере, поскольку они постоянно расширяются и пополняются новыми интригами и заговорами.

Каковы бы ни были конечные цели Великого заговорщика, он идёт к ним, манипулируя отдельными жизнями, и тем самым, меняя ход истории. Аура магии и могущества вокруг Архитектора судеб обычно приводит под его руку влиятельных людей; вожди, полководцы и торговые князья ищут способа одолеть врагов или достигнуть других целей. Проблеск будущего может быть всем, что нужно, чтобы одержать верх в политическом конфликте или заключить сделку, простое заклинание может спрятать доказательства преступлений, и ни один сыщик никогда не найдет его. Всё это – непреодолимые искушения для тех, кто осмеливается следовать по пути Тзинча.

Осторожно подталкивая влиятельных людей к нужным действиям, Тзинч добивается того, чтобы эти люди объединили миллионы других, что будут исполнять волю Архитектора судеб, что вершит грандиозные планы с малым числом сторонников. Впрочем, столь прямолинейные интриги – скорее исключение. Гораздо чаще замыслы Тзинча вначале кажутся противоречивыми или даже направленными против его собственных интересов. Только Меняющий пути может видеть все нити возможного будущего, плетущиеся на ткацком станке судьбы.

Говорят, что из всех сил Хаоса Тзинч — самый опытный маг. Варп-маги — одни из самых сильных посланцев перемен, и для овладения этой магией требуются несравненные амбиции и жажда власти. Те, кто называются чемпионами Тзинча, часто бывают могущественными колдунами. Любой человек, который занимается изучением Варпа, в конце концов обнаружит Тзинча и почувствует

лёгкиый намёк на дары, которые он может предложить. Из всех сил Хаоса Тзинч может показаться самым рациональным и «безопасным» покровителем, что осыпает милостями в обмен на, казалось бы, несущественные требования. Увы, каждому пойманному в сети Тзинча быстро становится ясно, что сбежать не удасться.

Изображений Тзинча очень мало, и нередко они противоречивы сами по себе. На некоторых Великий заговорщик обладает птичьими или рыбьими чертами, но большинство изображает Хозяина магии в виде длиннорукого человекоподобного создания, чья голова опущена ниже лопаток, а из плеч которого растут огромные ассиметричные рога. Те, кто утверждают, что Меняющий пути являлся им в снах, говорят, что его кожа покрыта движущимися и постоянно меняющимися лицами, насмехающимися и глумящимися над смотрящим на них. Когда Тзинч говорит, эти лица иногда повторяют его слова, добавляя незаметные, но важные отличия, или своими словами заставляют усомниться в словах самого Великого интригана. Говорят, что небосвод вокруг Архитектора судеб преисполнен задумчивой магии, а вязкие витки сущего сплетаются, как густой дым, вокруг его головы, образуя тонкие узоры. Бродячие облики людей и очертания мест появляются в парах, когда непредсказуемый разум Тзинча размышляет над их судьбами.

Демоны Тзинча

Демоны Тзинча насыщены магией, а младшие демоны – это и вовсе едва слепленные их неустойчивых энергий Варпа создания. Великих демонов Тзинча именуют повелителями перемен и описывают как крупных, похожих на птиц существ, окруженных яркой изменчивой аурой колдовства. Их тела и крылья переливаются тысячами радужных цветов, а когти – будто сверкающие бриллианты. Взгляд повелителя перемен может проникнуть в самые глубины души смертного, и с одного взгляда прочесть нить его судьбы и его окончательную участь.

Повелители перемен обладают блестящим умом и глубокой мудростью своего хозяина, но каждый из них – самостоятельная фигура со своими целями и стремлениями. Слуги разных повелителей, преследующие разные цели, нередко схватываются друг с другом – несомненно, по плану Тзинча. Говорят, что ни одно существо в Царстве Хаоса не понимает поток Варпа так же естественно, как повелители перемен, и, заручившись их помощью, можно успешно воплотить самый отчаянный план. Однако договор с повелителем перемен будет запутан и неизбежен, как стальная сеть, а за самую малую долю мудрости он потребует душу.

Младшие демоны Тзинча — это живые потоки варп-пламени, что вечно меняются и искажаются, обращаясь в безумные формы. Эти создания скачут по незримым путям судеб и перемен в Эмпирее, ненадолго появляясь в Сущем там, где ветры магии дуют достаточно сильно. Смертные знают о двух видах младших демонов Тзинча — ужасах и огневиках.

Ужасы Тзинча наделены длинными, висячими конечностями, торчащими из толстого, неуклюжего безголового тулова. Их лица обычно появляются в груди, но может сместиться в любую другую часть тела. Светящиеся варп-энергии окутывают богохульствующих и хихикающих ужасов розовым и голубым сиянием, а пальцы этих тварей источают варп-материю. В бою ужасы игриво разрывают врагов на части и сжигают их эфирными огнями. Убитый ужас разделяется на уменьшенные копии самого себя, которые прыгают и бормочут с неослабевающей энергией.

Так называемые огневики Тзинча — еще более странные и жуткие существа, чем ужасы. В них вообще нет ничего человеческого – это просто столпы живого пламени, увенчанные когтистыми щупальцами, извергающими языки розового варп-огня. Иногда на этом туловище можно увидеть нечеловеческое, клювастое лицо, но его голос — только рев и треск пламени.

Демоны Тзинча способны наделять своих последователей великими силами. Они могут творить, казалось бы, сложное колдовство инстинктивно, а о могуществе их обрядов и ритуалов ни один смертный не может и мечтать. Таким образом, согласно неосуществимым капризам Тзинча, орда ужасов, объединив усилия, открыть варп-разрыв, или, что вполне вероятно, закрыть его, или рассеять дюжину, казалось бы, не связанных заклинаний, что приведет к открытию или закрытию разрывов в будущем.

Также следует упомянуть диски Тзинча – акулоподобных хищников Варпа, которых демоны и чемпионы Меняющего пути порой используют как ездовых животных. Эти существа принимают форму плоских существ, ощерившихся злобными зубами и шипами, готовыми терзать добычу. В бесконечных глубинах Царства Хаоса целые косяки таких существ беспощадно охотятся за потерянными душами, но последователи Тзинча знают как поймать их и заставить служить быстрыми и ловкими скакунами.

Антитеза Тзинча — Нургл, Владыка разложения. Энергия Тзинча проистекает из азарта и тяги к переменам, стремления творить собственную судьбу, менять её и обретать могущество. Сила Нургла проистекает из принятия безнадежности и отчаяния, умиротворяющего признания того, что всё рождённое будет неизменно идти по уготованному пути. В противоположность этому, последователи Тзинча часто тянутся к тому, чтобы зажечь перемены и революции в цивилизованных обществах, бесконечно бросая вызов установившемуся порядку и ломая целые страны, прежде чем они сгниют изнутри.

И позвольте мне отметить, что я видел Сумеречные миры Вопящего вихря, те испорченные сферы, которые так глубоко испили ветров Хаоса. Там я увидел хаотиков К'сала. Эти колдуны владели бесконечно богохульной магией, способной исказить зрение разума, и правили всем своим миром. В моём видении прозвучал голос, сказавший, что К'сал создан в равной степени из магии и технологий. Когда он говорил, я увидел, что они действительно много размышляют о праведных путях Омниссии.

На К'сале связанные демоны, по-видимому, служат, как нам служат машинные духи, оживляя холодный металл по слову своего хозяина. Колдуны парят в воздухе на судах, управляемых такими мощными заклятиями, что на них можно было проникать даже сквозь бурные потоки Имматериума, окружающего их мир, и переносить себя через пустоту. В погружённых во мрак мирах они ведут широкую торговлю с пиратами и отступниками, которые покупают их товары, десятину душ для кораблей и вооружение, предназначенное принести великие горести жителям Империума.

Голос заговорил снова и сказал мне, что хаотики утверждают, будто не поклоняются ни единой силе Хаоса, и не признают никаких богов. Я видел, что они презирали мистику и ритуалы, называя свои занятия наукой, в которой знание почитается превыше всего. Я также видел, что хаотики из К'сала представляли бы более страшную угрозу для других миров, если бы не их склонность к интригам друг против друга. Они сильны и так поглощены интригами, что должны губить своих соседей, что их планы редко выходят за пределы самого К'сала. Тогда я понял, что их интриги служат какой-то высшей силе и настолько ужасны, что их кульминация никогда не может произойти.

Услышав об этом видении, те, кто изучает такие вопросы, предложили мне твердое мнение о том, что хаотиков К'сала обманул Великий заговорщик. Они не понимают, что их высокомерие и амбиции питаются силой, которую они отвергают как простое суеверие Тзинчем, Архитектором судеб.

выдержка из «Либрус Херетика Делириум», инквизитора Мелкама Ранга

Эпоха Империума

«Вы, чья свобода завоевана стараниями других, более праведных душ, — не свободны. Вы едва ли защищены. Ваша свобода паразитарна; вы берете и ничего не предлагаете взамен. Вы наслаждались свободой, ничего не сделав, чтобы ее заработать, и ваш час пробил»

— обращение инквизитора Чевака к консулу Рианти

Более сотни столетий назад всемогущий Император Человечества был погребен огромной стазис-гробнице, называемой Золотым Троном, что в недрах Имперского дворца на древней Терре. Он не двигается и не говорит тысячелетиями, но его наследие живёт в огромном Империуме, который он помог создать в эпоху насилия и завоеваний. Прошло много времени, и ныне Империум медленно разваливается, терзаемый внешними войнами и внутренними раздорами, но всё равно остаётся невероятно могущественным. Миллион миров объединились во имя Человечества. Монотеистический, ксенофобский, параноидальный и подпитываемый войной Империум с его огромными флотами и бесчисленными армиями остается, вероятно, самым могущественным государством в галактике.

Адепты Терры свирепо держатся за свою власть и правят именем трупа на Золотом Троне, что тысячелетиями остаётся безмолвным. Они держат миры Империума в постоянном ужасе, насаждают фанатизм и питают людские страхи, чтобы подданные были запуганы и легковерны. Житель Империума с рождения знает, что невидимые силы замышляют убить его, и что его жизненный путь может прерваться в любой миг, и что только Император стоит между ним и проклятием. Эта вездесущая угроза оправдывает постоянные обыски, изъятия и массовые казни на планетах, которые Адептус Терра сжимает в железном кулаке.

Империум питают война и угнетение. Его заводы и верфи работают днем и ночью, вооружая свои армии, и безликие миллиарды новобранцев отправляются на войны, в которых они не могут победить. Имперским подданным с рождения внушают ненависть и страх перед чужаками, с которыми Империум ведёт десятки войн на истребление. Бесконечные войны и страх служат Империуму на протяжении многих столетий, укрепляя его самодовольно провозглашенный статус защитника человечества, и вбивая клин между людьми и другими расами. Тяжеловесные, неисчислимые армии Империума неуклонно идут вперед в поисках новых войн, в которые можно ввязаться, движимые лишь собственной инерцией и слепым высокомерием. Некоторые шутят, что вспышка мира станет величайшей катастрофой, которая может когда-либо случиться с Империумом, но произойди такое, Адептус Терра вполне могут найти врагов в своих рядах. Планеты, слишком громко стонущие от имперской десятины, быстро будут заклеймены предателями и еретиками и так же быстро чувствуют железную пяту имперских военных на своих шеях.

В верноподданных мирах власть имущие деятельно ведут охоту на ведьм, в частности, беспощадно выискивают и выслеживают мутантов и псайкеров. На многих планетах люди просто линчуют мутантов, следуя призывам к «генетической чистоте», но в тех местах, где уродцев слишком много, и они слишком важны для экономики, их просто делают подданными третьего сорта, которых презирают и боятся «нормальные». Псайкеров же ждёт ещё более тяжёлая участь. Империум заявляет права на любого человека, проявляющего малейшие экстрасенсорные способности. Периодически, часто с промежутком в десятилетия, зловещие Чёрные корабли и агенты страшной Инквизиции являются в каждый имперский мир, чтобы потребовать урожай псайкеров и отвезти для подготовки на далёкую Терру. Малейшего отклонения достаточно для того, чтобы инквизиторы забили свои трюмы тысячами пленников – молодых и старых.

Лишь малая доля тех, кто восходит на борт Чёрных кораблей, не пропадает бесследно. Ходит много легенд о том, что ждёт несчастных псайкеров. Некоторые говорят, что их души кормят Императора, и каждый день ему приносят тысячи жертв лишь для того, чтобы сберечь в нём искру жизни. Другие говорят, что как тела, так и души псайкеров будут ослеплены и кастрированы, и что, после этого унижения они присоединяются к великому хору, который бесконечно воспевает бессмысленные хвалы Богу-Императору в равнодушную пустоту. Какова бы ни была судьба псайкеров, явление Чёрных кораблей — великий ужас для любого мира, и их пришествие часто вызывает беспорядки и восстания людей, не желающих отдавать своих родственников, чтобы утолить ненасытный голод Империума. Такое сопротивление безжалостно подавляют любыми необходимыми средствами.

Вопрос перспективы

История и взгляды Империума резко меняются, в зависимости от того, кого вы спросите. Для некоторых Империум Человека – щит, укрывающий от волн тьмы, жестокая, но необходимая защита от сил, которые разорвали бы человечество на части. Для других это могучий, но трескающийся монолит, со слепой яростью бросающийся на тех, кто хочет спасти человечество и возвысить его, открыв людям их истинные возможности. Такой Империум – это препятствие, которое должно преодолеть любой ценой.

Что правильно? И то, и другое. Все зависит от точки зрения. Защитник Империума, такой как брат-капитан Космического Десанта или инквизитор-пуританин, вероятно, придерживается первой точки зрения, или, возможно, ставит Империум еще выше. С другой стороны, чемпион Губительных сил (возможно, легионер-предатель из космических десантников Хаоса) почти наверняка разделяет вторую.

Излишне говорить, что этот текст написан с точки зрения последователей Тёмных богов, тех, кто борется против Империума Человека и сил порядка во всех их формах. Правильно ли это? Решать читателю.

Говорят, что Империум охватывает миллион миров, но подсчитать это точно невозможно. Пока сообщение будет идти с одного конца галактики на другой, будут завоеваны новые миры, а старые теряются быстрее чем писцы Администратума успевают обновлять своих колоссальные базы данных. Миры Империума бывают самыми разными – от одиноких колоний до процветающих ульев, от монокультурных агромиров и исполинских орбитальных кузниц; где бы человек ни нашел себе место в галактике, над ним будет простёрта тень имперского орла.

Как показало прошлое, если бы все силы Империума могли объединиться и поставить перед собой единую цель, для них не было бы невозможного. К счастью для других жителей галактики, человеческие усилия губят немыслимые размеры их обширной империи, внутренние раздоры и межведомственное соперничество. Даже направляемые иллюзией централизованного контроля Адептус Терра, части Империума, расположенные на расстоянии десятков тысяч световых лет друг от друга, мало чем могут помочь друг другу. Настоящая власть находится в руках мало зависящих от Империума групп самых влиятельных миров, сговорившихся эксплуатировать ближайших соседей, выдавая себя за всеимперских властей. Куда лучше у Империума получилось связать разрозненные миры всей галактики единой культурой и философией, навязав им свои взгляды на науку, образование и искусство.

АДЕПТУС ТЕРРА

Император не произнес ни слова и не шевельнул ни единым мускулом за десять тысяч лет с тех пор, как его поместили в Золотой Трон. Механизмы власти, которые строились тысячелетиями, чтобы править якобы от его имени, обширны и запутаны – это система ордосов и адептус, созданных для того, чтобы следить друг за другом и своими подданными. Эти чиновники часто слепы, самовольны и неумелы. Их могущество пугает, а доступная им власть способна разрушать миры, что осмелятся бросить вызов имперской власти и не раз это делала.

Большинство горячо надеется, что его жизнь никогда не затронут имперские службы. Это не препятствует тому, чтобы миллиарды простых людей участвовали в бесконечных войнах или гибли в колоссальных погромах, что устраивают чрезмерно ретивые слуги Империума. Адептус Терра, древнее духовенство Земли, невероятно огромно и исчисляется миллиардами и миллиардами человек только на самой Терре. Оттуда его влияние простирается по всей галактике, и его тень лежит на каждом имперском мире. Ни один человек не свободен от ограничений, и нет ни одного мира вне пределов его титанической власти.

Администратум

Адептус Терра делятся и подразделяются на бесчисленные отделы и подразделения, большие и малые. Никто не сможет с уверенностью сказать, сколько их и каково из назначение – так они многочисленны. Например, легионы писцов, аналитиков, клерков и чиновников Адептус Терры, составляют Администратум. У каждого подотдела Администратума есть свои собственные уставы, законы, полномочия и сферы ответственности, которые тщательно сохраняются и передаются из поколения в поколение. В некоторых случаях существуют подотделы, которые по-прежнему должны отчитываться перед высшими эшелонами, которые давно упразднены, а другие существуют лишь для того, чтобы уничтожать собранные другими данне, до того, как кто-либо сможет их увидеть. Трудами Администратума за столетия тяжелой работы было возведено колоссальное здание посредственности и рутины, должности в котором передавались от отца к сыну, а догма полностью заменила логику. Суеверия и ритуалы здесь стали непреложными законами.

Монументальная структура Адептус Терра определяет всю жизнь тех, кто страдает под тенью Империума. Факты, переписи и десятина собираются и собираются с механической регулярностью. На Древней Терре когитаторы размером с горы поглощают входные данные и выдают прогнозы, священники в рясах покорно записывают результаты и передают их другим, не понимая их содержания. Никто долго не думает ни над важными решениями и приказами, ни над результатами, а шестерни бюрократии движутся подобно механизму древних и тяжеловесных часов. Армии могут отправить на войны, которые давно закончились, или собирать десятину продовольствием с пораженных голодом миров, но Адептус Терра слишком обширен и монолитен, чтобы даже понимать свои упущения, не говоря о том, чтобы их исправлять.

Легенда гласит, что духовенство Земли распространило свою бюрократию на большую часть поверхности планеты, похоронив траву и воду под километрами камнебетона и пластали, сделав их давно забытыми воспоминаниями. Говорят, что через серые, безликие пустоши административных блоков проходят многомильные очереди просителей, ожидающих кого-то облечённого властью. Совершить путешествие на Терру не по силам большинству жителей, но миллионы делают это каждый год, чтобы попасть в лабиринт многовековой бюрократии. В некоторых случаях просители рождаются у родителей, которые стоят в очереди, стареют и в конечном итоге умирают, отдавая место в очереди потомкам. Случаются «войны очередей» когда отчаяние оборванных

полчищ достигают точки кипения, и его подавляют шоковыми булавами и дробовиками Адептус Арбитрес.

Адептус Механикус

Особо следует отметить огромное ведомство Адептус Механикус, которое иногда называют Культом Механикус или Техножречеством Марса. Адептус Механикус — ревнивые хранители технологических знаний Земли. Культ владеет и управляет Марсом, центром их власти и источником многих кораблей, оружия и сложных технологических устройств, используемых в Империуме. Существуют и другие миры-кузницы Механикус, разбросанные по всей галактике, чья ценность для военной машины Империума невычислима. Техносвященников и их лоботомированных слуг-сервиторов можно найти практически в каждом имперском мире, где они обслуживают машины и фабрики.

Адептус Механикус — одновременно тайный культ и научная организация, одержимая поиском и восстановлением древних источников технологий, но мало внимания уделяющий исследованию и разработке новых идей — в сущности, такие занятия считаются у них опасной формой ереси. Старые технологии ценятся больше всего, заучивание и повторение заменили понимание, и большая часть величайших знаний Механикус полностью запретна, как посторонним, так и самим техножрецам. Последователи Культа Механикус искренне верят в то, что в каждом устройстве живут «машинные духи», которых должно задабривать и радовать правильными обрядами, чтобы устройство работало.

Планетарные губернаторы

Только горстка планет управляется непосредственно Адептус Терра, Министорумом или имперскими космическими десантниками. Вне пределов Земли, Адептус Терра обычно правят другими мирами через планетарных губернаторов. Это местные правители, которых Империум поддерживает в обмен на безоговорочную преданность. Планетарный губернатор имеет номинальное звание имперского управителя от Адептус Терры и несет прямую ответственность за порядок и продуктивность своего мира. Если он добивается успеха, Администратум оставляет этот мир в покое, лишь собирая десятину, и позволяя губернатору управлять планетой, как он считает нужным. За перебои с десятиной, несоблюдение порядка или несвоевременное исполнение имперских указов губернатора могут казнить.

Роль планетарного губернатора является критически важной; он или она должны постоянно идти по лезвию ножа между нуждами собственного общества и требованиями Империума. Обмен с Империумом не всегда полностью односторонний; торговля и приобретённые технологии могут сделать мир лучше, а имперские армии, подкрепленные более строгими законами, делают его более безопасным. Однако так как многие миры живут на постоянном военном положении, население, которым они управляют, часто выступает против имперского правления, и особенно его высших эшелонов. Планетарному губернатору надлежит приводить в исполнение непопулярные новые законы и собирать дополнительные налоги, выполняя требования головокружительного множества имперских властей, департаментов и управлений.

Некоторые планетарные губернаторы с разной степенью успеха пытаются сбалансировать потребности своего общества и требования Империума, но мало кто готов наделять подданных правами и свободами. Большинство планетарных губернаторов выбирают простой путь и всеми силами стараются лишь улестить своих имперских хозяев, не оглядываясь на то, чего это будет стоить их родному миру. В таких «цивилизованных» мирах обычным делом становятся договорное рабство, активная добыча полезных ископаемых и массовая индустриализация. С мятежниками и несогласными всегда готовы справятся имперские силы – не всегда званые. Постепенно угнетение жителей нарастает, и губернатор начинает всё больше полагаться на поддержку Империума, чтобы сохранить свой пост, Империум в ответ требует увеличить десятину, и планетарный губернатор становится еще менее популярным. Чем сильнее влияние Империи на мир, тем меньше вероятность того, что планетарный губернатор сам начнёт восстание.

Защита и контроль

В Адептус Терра входят Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Адептус Астра Телепатика и Адептус Астрономика, а также (посредством Администратума) Астра Милитарум и Имперский Флот. Будучи верным членом Адептус Терра, планетарный губернатор обладает некоторой властью над представителями этих могущественных организаций, размещенных в их мире. Однако в тот миг, когда мир попытается отделиться, эти жизненно важные органы правосудия, технологии, связи, судоходства, безопасности и транспорта обязаны оказать решительное сопротивление.

Время от времени смелый или глупый планетарный губернатор, ведомый амбициями, разочарованием, капризом или тысячью других факторов, пытается выйти из-под власти Империума. Такие амбиции склонны привлекать внимание тех ведомств Адептус Терра, о которых говорят только испуганным шепотом. Жутко изменённые агенты Оффицио Ассасснонум могут расправиться с предателями одним хирургически точным ударом, а грозные Адептус Астартес в силах обрушиться на мятежный мир, подобно карающему молоту.

В некоторых мирах космическим десантникам поклоняются как героям-освободителям, но в большинстве считают страшными угнетателями, кулаком имперского правления. Космические десантники создаются путем обширной генетической модификации детей-дикарей, специально выведенных для этой цели на планетах, которые имперские власти намеренно поддерживают на самых неприятных ступенях развития. Во время долгого обучения подростки-кандидаты отсеиваются, проходят гипнообучение и внушение, чтобы стать верными убийцами на службе Трупа-на-троне-Терры. Сформировавшийся воин-космодесантник – это настоящий сверхчеловек, что наделён огромными мышцами, двумя сердцами и бронированным чёрным панцирем, связанным с его плотью. Некоторые из более экзотических разновидностей космодесантников имеют клыки или могут плевать кислотой, и многие, как полагают, участвуют в кровожадных, варварских и даже людоедских обрядах.

Космические десантники, наделённые лучшим оружием и доспехами, что может предложить Империум, способны истреблять армии, что во много раз превосхо-

дят их числом. Каждый десантник стоит сотни воинов, а страх перед Ангелами Смерти делает их ещё опаснее. Адептус Астартес абсолютно безжалостны и высокоэффективны – им не дела до разделения на военных и гражданских. Планетарные законы, границы и кодексы поведения не значат для них ничего. Они убивают, сжигают и уничтожают всё, что им мешает. Когда Империум решает полностью истребить население планеты, такая ужасная работа неизменно выпадает на космических десантников, ибо этим творениям Императора неведомо ни раскаяние, ни сострадание.

Колоссальный бюрократический аппарат Империума почти целиком управляется Адептус Терра, образуя величайшую империю, когда-либо известную человечеству. Тем не менее, две ветви Империума выходят за пределы прямого покровительства духовенства Древней Земли: Адептус Министорум, также известный как Экклезиархия, и Инквизиция.

Адептус Министорум

Приверженцы Имперского культа утверждают, что их Император вознёсся над смертным планом бытия, но все же следит за своими подданными, направляя верующих через экстатические сны и видения. Вокруг этой веры была построена великая церковь – Адептус Министорум, ревностные члены которой стремятся распространить свои убеждения в других мирах.

Жизнь в суровых условиях Империума вдохновляла благочестивую духовность во многих культурах, и в тот миг, когда Император был возведен на престол, в тысячах различных миров возникло множество имперских культов, провозглашающих истинное понимание Его желаний. Адептус Министорум попытался объединить все эти различные вероучения и очистить их от «нежелательных элементов», чтобы свести поклонение к единым догмам. Экклезиархию много раз раскалывали великие ереси и схизмы, что приводили к религиозным войнам, а в эру Отступничества такая война стала всегалактической.

Несмотря на все трудности, Адептус Министорум попрежнему силён – и это много говорит о его могуществе. Глава церкви, экклезиарх, является одним из верховных лордов Терры, и правит целыми мирами. По настоянию проповедников и исповедников несметные миллиарды паломников отправляются в далекие миры-храмы и саму Святую Терру, создавая жизненно важные экономические связи между разрозненными частями Империума. Миссионеры несут весть о Боге-Императоре неверующим на окраинах имперского космоса, и часто принимают мученичество, которого так искренне жаждут. Слово экклезиарха может отправить в бой крестоносные армии Фратерис и Сороритас, насчитывающие миллиарды воинов, а многие имперские служители узнавали о своём долге в управляемых Экклезиархией детских приютах Схолы Прогениум. Искусные боевые сестры Адепта Сороритас с почти легендарным пылом выискивают скверну и ересь.

Как и Администратум, Адептус Министорум стал организацией изумительной сложности и огромной избыточности. Шаткая иерархия кардиналов, епископов, исповедников, священнослужителей, послушников, миссионеров, монахов и проповедников теоретически обязана своей верностью экклезиарху в его дворце на Земле. На практике между культами в отдаленных мирах часто возникают конфликты интересов, поскольку нетерпимость, лежащая в основе Экклезиархии, фактически велит своим сторонникам рассматривать друг друга как еретиков. Социальные изменения, вызванные Экклезиархией, могут быть как глубокими, так и долгосрочными, поскольку их последователи склонны постоянно ратовать за более пуританские законы, изгнание чужаков и всё новые смертные казни.

Инквизиция

Безусловно, самая мрачная и пугающая организация Империума — страшная Инквизиция. Она действует по всему Империуму и за его пределами и её неведомы никакие ограничения. Инквизиторская печать открывает любые двери и заставляет утихнуть любые возражения. Власти инквизитора подчиняется и имперский управитель или последний работяга. Инквизиторы уполномочены обеспечивать выживание Империума, какими бы чрезвычайными не были необходимые меры и чего бы они ни стоили. Чтобы исполнить свой долг они готовы на самые отвратительные поступки и на любую ложь.

Инквизитор никому не подчиняется; единственное осуждение, может исходить от собратьев-инквизиторов, и каждый постоянно следит за другими, ища признаки ереси или предательства. Разные инквизиторы выполняют свою работу по-разному. Некоторые прямолинейны и полагаются на устрашение, чтобы вывести врагов Империума на поверхность; не моргнув глазом они могут сжечь живьём десять тысяч невинных, чтобы поймать одного предателя. Другие инквизиторы скрываются, тайно проникают в банды преступников и подонков, где слушают слова ереси или мятежа. Третьи могут, изображая из себя дворян, капитанов кораблей или отступников, внедрятся в заговоры. Эта малочисленная организация оказывает непропорционально сильное влияние на воображение рядового гражданина. Последствия инквизиторского внимания могут быть катастрофическими; мир, который носитель печати считает безвозвратно испорченным, может быть подвержен экстерминатусу — абсолютному уничтожению всей жизни.

Ходят слухи, что величайшие враги инквизиторов – это другие инквизиторы. Говорят, что в Инквизиции обретаются философы-радикалы, что сознательно разжигают мятежи, изучают запрещенные знания или нападают на другие имперские ведомства. Они говорят, что тайная война между пуританами и радикалами, в которой инквизиторы создают собственных врагов и побеждают их в бесконечной игре кучки безумцев – источник многих беспорядков в Империуме.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ИМПЕРИУМА

Человечество расселилось среди звёзд задолго до появления Империума. Давным-давно, в забытом золотом веке, люди колонизировали неисчислимые миры, и по всему колесу галактики процветали десятки различных культур. Времена той первой великой экспансии человечества в Империуме именуют Тёмной эрой технологий. Считается, что Эра началась медленно, так как колониальные корабли поколений ползли по пустоте со скоростью, меньшей скорости света. Однако когда человече-

ство открыло секреты варп-путешествий, его экспансия быстро ускорилась.

Первые волны колонистов терраформировали целые миры, и следы их трудов видны тысячи лет спустя. Многие научные чудеса той эпохи не имеют аналогов в наше время, и большинство величайших творений, созданных древними, считаются безвозвратно утерянными в последующую эру Раздора. Техносхоласты и автосаванты Адептус Механикус одержимо ищут реликты Тёмной эры технологий, поскольку их сложность намного превосходит все, что было создано позже. Время от времени они обнаруживают артефакты, которым искусность и предусмотрительность создателей позволили пережить тысячелетия. Иногда корабль, что эонами пребывал в ловушке приливов и отливов Варпа, выходит в материальную вселенную, становясь сокровищницей Тёмной эры технологий для тех, кто достаточно смел, чтобы овладеть ею. Каким бы ни был источник, приверженцы Культа Механикус сбредаются к творениям Темной Эры, подобно стае шакалов. Их эксплорационные флоты постоянно прочесывают звёзды и проверяют каждый слух.

Одно из изобретений тех времён, которое сделало возможным возвышение Империума – Стандартные шаблонные конструкции или СШК. Вероятно, для поддержания колонизируемых миров техноманты древности создали надёжную автоматизированную программу производства, сложные системы, которые можно адаптировать под местные условия и доступное сырьё. Были найдены шаблоны под что угодно, от гигантских плазменных реакторов до паровых двигателей – СШК могли удовлетворить все потребности колонистов. Увы, большая часть этих реликтов Тёмной эры была потеряна и ныне даже один экземпляр остаётся невообразимой ценностью. Каждое новое открытие тщательно изучают и прячут в архивах Адептус Механикус. В Империуме знание — это сила, и во многих отношения СШК воплощает самые высокие знания, которых человечество ныне способно достичь.

Тёмная эра технологий окутана мифами и причины её прекращения плохо изучены. Во многих культурах бытуют похожие истории о конце золотого века, когда взъярившиеся варп-штормы отрезают целые регионы, а миры восстают против самих себя в разрушительных войнах. Другие говорят о апофеозе человечества, когда мутации и экстрасенсорные способности становились все более распространенными, а хищные твари Варпа использовали псайкеров, чтобы питаться живыми. Слуги Губительных сил утверждают, что эти времена были триумфом Хаоса, когда первые неуклюжие попытки человечества управлять тварным миром были разрушены вторжениями из Варпа.

Какова бы ни была причина, Тёмная эра технологий сменилась эрой Раздора. Лоскутные остатки человеческой цивилизации сражались друг с другом и с полчищами ксеносов, только и мечтавших тогда разграбить человеческие миры. Многие человеческие цивилизации были порабощены или полностью уничтожены; другие скатились к варварству, когда порядок рухнул. Только миры, где жестоко подавлялась растущее количество псайкеров, избежали стремительного кошмара и безумия. Сама Земля несколько тысяч лет была отрезана от остальной галактики варп-штормами – общество на ней регрессировало до полной анархии, а по руинам опустошенных континентов бродили дикие банды технопиратов.

Последователи Императора утверждают, что он впервые появился на Земле именно в эру Раздора, и что его истинное имя и происхождение были никому неизвестны ещё тогда. Безымянный Император пробился к вершине власти над племенами, покорив их одно за другим. Его подпевалы говорят, что Император стал спасителем Терры, объединив её силой оружия. Ряды его армий пополнялись нетерпеливыми последователями и воинами из покорённых племён, что вынужденно присягнули ему на верность. Император связал их идеями единого человечества, свободного от рабства и цепей варварского невежества. Он предвидел день, когда его последователи покинут Землю и нанесут удар по небу, очищая рассеянные миры от чужаков и демонов.

Некоторые предполагают, что Императора предчувствовал появление Слаанеш и влияния этого на Варп. Острота его психического зрения вошла в легенды, и, нет сомнений, что оно было достаточно чувствительным, чтобы ощутить грядущий катаклизм. В то время как Земля оставалась изолированной из-за варп-штормов, Император смог пробиться на Марс, где обнаружил техножрецов Культа Механикус, все ещё занятых счислением ржавых механизмов, оставшихся от их предков. Император завоевал верность марсиан, убедив их, что является Омниссией – живым воплощением их божества. Должно быть, то была самая великая политическая удача Императора, предшествовавшая основанию Империума.

Последователи Императора любят изображать объединение с Культом Механикус как радостное событие, воссоединение двух частей целого. На деле же, связь не была прочной, и, как покажут дальнейшие события, немало техножрецов не приняли Императора как живого бога. Тем не менее, с помощью марсиан Император приступил к подготовке предстоящего крестового похода к звездам.

Опасаясь, что в будущем сила Хаоса погубит все человечество, Император вознамерился создать ему замену: примархов. Примархи были плодом генной инженерии, богоподобными сверхлюдьми, что должны быть могучи и преданны своему творцу. Император намеревался породить целую расу сверхлюдей по генетическому шаблону первых примархов. Он надеялся, что ему удастся создать лабораторного происхождения чистоту, невосприимчивую к скверне Хаоса.

Последователи Императора утверждают, что примархи никогда не должны были по-настоящему заменить человечество, что они должны были стать яркими примерами, свободными от скверны. Тем не менее, силы Хаоса предвосхитили планы Императора и захватили эмбрионы примархов, прежде чем те смогли достичь зрелости. Видя потенциальную ценность примархов, Губительные силы не соизволили уничтожить их, а рассеяли по всей галактике. Примархи развивались независимо друг от друга, вне досягаемости Императора, с которым воссоединились лишь во времена Великого крестового похода.

Так Император проиграл первую битву с Хаосом еще до того, как покинул Землю. Он не смог быстро воссоздать примархов, а родовые схватки Слаанеш становились все сильнее и сильнее, когда новорожденный приходил в сознание. Отбросив идею примархов, составил новый план. Используя генетический материал, который был извлечён из примархов в лабораторных големах, он

воспроизвел некоторые из качеств примархов в виде отдельных биологических органов. Вживляя эти органы в молодые, растущие тела, он смог воссоздать некоторое подобие отдельных присущих примархам черт. Так были сотворены первые космические десантники, чьи ряды быстро разрослись, образовав целые легионы воинов, основанных на генетическом материале искусственно порождённых примархов.

Верноподданные рассказывают о великой радости, что охватила последователей Императора, хотя реакция воевавших за его дело ветеранов, которых заменили на лабораторных творений, вряд ли бы восторженной. Тем не менее, сверхчеловеческим легионам Космодесанта суждено было стать смертоносным острием сил Императора для предстоящего крестового похода и в дальнейшей защиты Империума.

Когда Князь Хаоса, Слаанеш, наконец, созрел для того, чтобы полностью проснуться, крик его рождения потряс галактику. Несмотря на относительную близость к формирующемуся Оку Ужаса, Земля избежала разрушений, произошедших в других местах. Ярящиеся варп-штормы, окружающие Древнюю Терру, поглотили большую часть психической ударной волны и были разорваны ею на части, оставив варп-пространство вокруг колыбели человечества в покое – впервые за тысячи лет. Настал момент воссоединения, и сверкающие флоты Императора под его командованием устремились во тьму. Так родился Империум – за несколько столетий завоевания и расширения, что вошли в историю как Великий крестовый поход.

ВЕЛИКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Император первым направил свои силы на поиски потерянных примархов, без сомнения, боясь позволить богоподобным существам оставаться вне его влияния. Пользуясь экстрасенсорными способностями, Император искал своё потомство во времени и пространстве. Каждый примарх, попав в неведомое общество, становился там полноправным полководцем и воином. Император, должно быть, полагал, что его эксперимент был успешным, поскольку в потерянных примархах, как казалось, не было заметно ни малейшего следа скверны, несмотря на соприкосновение с Хаосом.

В Империуме существует много легенд о том, как Император впервые встретился с тем или иным примархом во время Великого крестового похода. Большинство говорит о таинственном незнакомце, прибывшем ко двору и совершившем одно или несколько невозможных деяний — обычно победив самого примарха в бою — и завершается тем, что Император раскрывает сыну, кто он. В легендах удивленный примарх клянётся Императору в верности и присоединяется к его свите. Несомненно, такие истории используют, чтобы замаскировать уродливую правду о том, что некоторых примархов пришлось одолеть в бою, прежде чем они склонились перед Императором.

Император проявил великую снисходительность к найденышам. Каждый побеждённый примарх получал под командование легион космических десантников, созданных из его собственного генетического материала. Обретя примарха, легион становился совершенно неудержимой, бесстрашной армией сверхлюдей, которые победят или погибнут, несмотря ни на что. Некоторые считали, что любовь, проявленная космическими десантниками к своим прародителям, превзошла даже их преданность Императору. С Императором во главе и примархами под его командованием, Великий крестовый поход захватывал всё, что было перед ним. Вполне веро-

ятно, что в галактике не было и не будет более могучей армии.

Войска Императора, безусловно, не испытывали недостатка в противниках, и продвижение похода отмечали тяжёлые бои. Везде, где приземлялись серебряные корабли, за ними шло пламя войны. Последователи Императора нашли много странных и ужасных миров, в которых сосуществовали люди и ксеносы, или торжествовал Хаос — их очищали наиболее беспощадно. Чужацкие империи были отброшены и побеждены; попавшие в плен люди освобождены. Псайкеров и мутантов безжалостно истребляли, а последователи богов Хаоса были вынуждены скрываться. Многие ксеносы научились ненавидеть и бояться Империум во время Великого крестового похода, и с тех пор они считают всех людей бешеными ксенофобами.

В некоторых местах союзы человеческих миров пережили эру Раздора и многие из них пытались противостоять нападению империалистов с Древней Терры. Неисчислимые миллиарды были перебиты легионами космического десанта, а много ценных технологий – утрачено, когда воины Императора прибегали к грубой силе, дабы сокрушить более продвинутые миры. Неизбирательное использование вирусных бомб и циклонных торпед уничтожило тайны, которые хранились на протяжении тысячелетий. Все чаще легионы космического десанта стали бросать в бой против людей, единственным преступлением которых было нежелание присоединиться к ним. Послание Императора об объединении сменилось на требование подчинения, а те, кто не склонялся, были объявлены врагами, от которых нужно справедливо очистить мир. Великий крестовый поход неуклонно катился вперед, поддержанный теперь собственной инерцией к самым краям галактики.

Вслед за силами крестового похода в завоеванные миры перемещалась будущая инфраструктура империи; правительства и аристократия стали подчиняться Администратуму, Адептус Арбитрес заменили судей и законодателей, со временем даже механики и технологи исчезли под натиском Адептус Механикус. Планетарные губернаторы сохраняли свою власть, если платили десятину. Указы далекой Терры причесали под одну гребёнку страшно различающиеся народы и культуры, установив систему угнетения и тяжелой работы, которая стала нормой жизни в Империуме. Несмотря на тревожные звоночки, человечество медленно восстанавливало своё древнее наследие и внимало обещаниям лучшего будущего. Какое-то время единство и сила Империума казались неудержимыми, и силы Хаоса будто отступили в свои царства. Это было не так.

ЕРЕСЬ ГОРА

Примархи не избежали прикосновения Хаоса. Когда Великий крестовый поход подошёл к концу, их сны потревожил коварный шёпот Губительных сил. Характер каждого примарха сурово испытывали невысказанные побуждения. Каждый думал, что он единственный имеет такой недостаток. Обещание власти стало соблазном для некоторых; в других путь скверне открыли гордость или военное мастерство. Понемногу их недостатки превращались в навязчивые идеи. Половина примархов в конце концов не справилась с испытанием и была соблазнена Губительными силами – их развращение шло так тонко, что они даже не подозревали, что их собственные предпочтения меняются, пока не стало слишком поздно.

Гор, величайший из примархов, был полностью убежден в идеалах, за которые боролся. Он пользовался полным доверием Императора, восхищением других примархов, и получил звание магистра войны. Долгие годы с самых первых дней Великого крестового похода он стоял рядом с Императором. Легенды гласят, что они сражались спиной к спине при осаде Рейллиса, и Император спас жизнь Гора. Говорят, что в битве при Горро Гор вернул долг, сломав руку бешеного орка, что намеревался отнять жизнь Императора. В конце похода Император вернулся на Терру, чтобы управлять быстро растущими владениями. Он поручил Гору возглавить крестовый поход на восточных окраинах, ещё не зная, что этим он породил величайшее предательство.

Чем дальше продвигался поход, чем больше сомнений испытывал Гор, считя действия Императора трусливыми и бесчестными. Слишком часто он шёл на компромиссы, которые казались Гору проявлением слабости и недостойными Повелителя Человечества, в то время как в других мирах почти без причин устраивал бессмысленные разрушения. Оставив армии Похода и вернувшись в столицу огромного Империума, Император подтвердил худшие опасения Гора. Век просвещения и разума, что сулил Император, был ничем иным, как маской для его собственной бесконечной жадности. Разумеется, воины, которые столько перенесли, заслуживали знать, как управляется завоеванное ими. Какой человек стремится стать единственным правителем галактики? Так что, возможно, червь сомнения уже тогда начал подтачивать гениальный разум Гора. Возможно, он даже предвидел что рано или поздно Императору придется избавиться от него — могучего воина, у которого не осталось противников.

И Гор начал строить планы восстания. Он незаметно созвал других примархов и принялся медленно копить силы. Легионы Космического Десанта постепенно соблазнялись чувством гордости и преданности своим примархам в служение магистру войны, а не Императору. Сперва десантники не знали, что их сбивают с пути, ибо порча распространялась медленно и неуловимо, и только, когда дело дошло до открытого восстания, видимость исчезла, продемонстрировав, что Хаос вторгся в их сердца воинов.

В разгар этой подготовки имперский управитель Истваана III объявил всю истваанскую систему независимым княжеством. Император, не зная о планах Гора, приказал ему замирить мятежную систему. Магистр войны не желал ввязываться в планетарную войну как раз тогда, когда его планы осуществлялись и решил вместо этого разбомбить Истаан III с орбиты вирусными бомбами. Двенадцать миллиардов душ погибли за считанные минуты, а их быстро гниющие трупы породили фантастическую бурю, охватившую всю планету в течение нескольких дней после этого. Во время бомбардировки группа верноподданных космических десантников раскрыла предательство Гора. Им удалось захватить фрегат «Эйзенштейн» и уйти в Варп, чтобы предупредить Императора. Хорус отошёл к Истваану V, чтобы собраться с силами для грядущей войной.

Потрясенный предательством магистра войны Император колебался, и был не в силах поверить, что его друг

выступил против него. Однако когда он узнал о предательстве, мятежные настроения уже распространились по всей имперской армии. Тем временем на Марсе те, кто считал Императора Ложным Омниссией, увидели, что их время пришло. Еретехи восстали против правоверных техножрецов, а генерал-фабрикатор Адептус Механикус, самый могущественный магос Марса, обрушил на поверхность красной планеты древнее запрещенное оружие. Хрупкий Империум распадался на части – недавно завоеванные системы объявили о независимости, а вновь назначенные планетарные правители воспользовались шансом примкнуть к Гору. Царила неразбериха, и многие сперва считали войну всего лишь противостоянием Императора и Гора, ничего не зная о вмешательстве Губительных сил.

Гниль Хаоса быстро распространялась, переходя от сил магистра войны к его союзникам и даже врагам с потрясающей скоростью. Верноподданные и мятежники сражались на сотнях миров по всей галактике. Промедлив непозволительно долго, Император приказал семи легионам уничтожить Гора и его силы на Истваане, осознав, что восстанию можно положить конец, только устранив его вождя и вдохновителя. Организация и переброска сил на другую сторону галактику заняла драгоценные месяцы, которые Гор не сидел сложа руки, а укреплял позиции в сотнях иных систем, объявив себя новым Императором. Везде, где были подняты знамена магистра войны, распространялось губительное влияние Хаоса.

Ответный удар Императора оказался катастрофой. Из семи легионов, направленных против Гора, четыре восстали против Императора и помогли уничтожить верноподданных астартес. Магистр войны теперь командовал девятью легионами и уже уничтожил три верноподданных. Так, Ересь Гора началась по-настоящему.

ЛЕГИОНЫ ПРЕДАТЕЛЕЙ

Добрая половина Астартес присоединились к магистру войны в восстании против Императора — девять легионов космических десантников.

Пожиратели Миров

При примархе Ангроне Пожиратели Миров подвергались психохирургической операции, которая превращала и без того свирепый легион в орду кровожадных берсеркеров. Неудивительно, что после предательства подавляющее большинство посвятило себя Кхорну. После Ереси легион раскололся на отдельные банды и расселялся по галактике. Однако, любой Пожиратель Миров, скорее всего, будет кровожадным и жестоким.

Сообразно их богу-покровителю, Пожиратели Миров носят красные, цвета свежей крови доспехи, окантованные медью и украшенные черепами и символами Кхорна. Большинство презирает стрелковое оружие, предпочитая сблизиться с противником, чтобы убить его цепным топором, силовым мечом и (если потребуется) болт-пистолетом.

Гвардия Смерти

Гвардия Смерти последовала за Гором, когда их чувство верности магистру войны и своему примарху Мортариону одержало верх над долгом перед Императором на далекой Терре. Гвардия Смерти застряла в Варпе во время долгого путешествия на Землю, где должна была поддержать атаку на Императорский дворец. Таинственная, неостановимая болезнь распространилось по флоту, разлагая все, к чему прикасалась. Сам Мортарион заразился, и в бреду призвал силы Хаоса помочь своим космическим десантникам. На лихорадочные воззвания Мортариона ответил Владыка разложения и сделал примарха своим чемпионом.

Гвардия Смерти выжила, но получила первые благословения Нургла. Их некогда белые доспехи стали грязными и потрескавшимися там, где из их смертных тел явилась скверна. Они несут трехдольный знак Нургла, на знаменах и наплечниках в виде мух или гниющих голов. Их болтеры и цепные мечи покрыты грязью и ржавчиной, но всё так же смертоносны. Чума и зараза стали гланым оружием Гвардии Смерти, что распространяет благословения Нургла по всей галактике.

Тысяча Сынов

Путь к проклятию для легиона космических десантников Тысячи Сынов был длиннее, чем у большинства, но его окончательное падение стало самым полным. Циклоп-примарх Магнус Красный еще до Ереси Гора учил своих сыновей постижению тайных знаний и колдовству, что вызывало неодобрение Императора. Когда Гор начал свою ересь, Тысяча Сынов попытались использовать своё оккультное искусство, чтобы предупредить Императора. Император категорически не доверял всему, что окрашено Хаосом, и объявил Тысячу Сынов еретиками. На Просперо – родину Тысячи Сынов – были посланы Леман Русс и Космические Волки. Чтобы выжить и защитить накопленную мудрость, Тысяча Сынов перешла под покровительство Тзинча, Меняющего пути, величайшего мастера магии среди богов Хаоса.

Выжившие космодесантники были разделены внутренними схизмами, а погоня за оккультными знаниями отдаляла их друг от друга и даже от их циклопа-примарха. Отряд колдунов-отступников во главе с их когда-то главным библиарием Ариманом, в попытке предотвратить распространявшиеся в легионе мутации и разложение, сотворил великое заклинание – Рубрику Аримана, что превратила большую часть Тысячи Сынов в бездушные движущиеся доспехи, но сделал уцелевших колдунов бесподобно могущественными.

Дети Императора

Дети Императора были одним из легионов, которым было поручено сокрушить Гора и его мятежников на Истваане V. Во время переговоров примарх Фулгрим, и его высшие офицеры, были развращены удовольствиями, которые им предложил Гор и его хаосопоклонники. Опьянённые, довольные до предела и сломленные, они согласились помочь Гору. Скверна быстро распространилась по легиону, и Детей Императора охватил Хаос во всей его порочности.

Доспехи Детей Императора покрыты шкурами с переливающимся мехом или чешуёй, драгоценными камнями или фантастическими изображениями кричащих лиц или похотливых зверей – от их изначального снаряжения почти ничего не осталось. Дети Императора стремятся к острым ощущениям и испытывают пределы своих чувств, привнося на поле брани какофонию звука, цвета и энергии.

Повелители Ночи

Повелители Ночи и их мрачный примарх Конрад Кёрз (также известный, как Ночной призрак), внушали людям ужас даже до Ереси. Кёрз верил в тактику террора, и его противники быстро научились бояться темноты. Повелители Ночи были одними из первых легионов, что присоединились к Гору, сочтя Императора безвольным и неспособным вождём. Даже после поражения Гора Повелители Ночи продолжают вести беспощадную войну на устрашение против Империума.

Повелители Ночи отказались следовать за любым из богов Хаоса и стали циничными, жестокими и пугающе безжалостными воинами. Они сражаются ради удовольствия и за деньги, а не из-за поклонения какому-либо божеству. Они свысока смотрят на более фанатичных собратьев, будь то ослеплённые космодесантники Хаоса – такие как Пожиратели Миров – или набожные верноподданные – такие как Тёмные Ангелы.

Альфа-легион

Альфа-легион был двадцатым и последним легионом, созданным в первом основании. Во время Великого крестового похода легион отличился строгой дисциплиной и организованностью. Альфа изо всех сил старался во всём превзойти братьев и доказать, что он достоин быть среди старших легионов. Жажда сражений легко привела легионеров к ереси, когда Гор объявил себя противником Императора. Здесь был их шанс проявить себя против противников, таких же жестких, закаленных в боях и свирепых, как они сами.

Во время Ереси Альфа-легион много сделал для разрушения Восточной окраины и преследовал собственные цели вдали от Древней Терры. Тысячелетиями они продолжали наносить удары с баз, укрытых по всей галактике. Альфа-легион активно создаёт секты и разжигает мятежи. Инквизиция ненавидит Альфа-легион, виня его в том, что он распространяет культы Хаоса и раздувает пламя ереси в бушующих пожарах простого восстания.

Железные Воины

Железные Воины когда-то были главными осадными частями во всем Империуме. В Великом крестовом походе они сражались на сотнях миров, с равной радостью осаждая инопланетные цитадели и дворцы еретиков. Примарх Железных Воинов, Пертурабо, превосходил в искусстве осады и окопной войны всех на свете, а его трактат о фортификациях и их преодолении лёг в основу нескольких разделов Тактики Империалис. Железные Воины предали Императора на Истваане V, а их лабиринты из бункеров и колючей проволоки стали для верноподданных собратьев смертельной ловушкой вместо убежища, которым обещали быть.

Железные Воины носят почти неукрашенные доспехи, которые собирают их частей брони более старых марок, заботясь, в первую очередь о защитных качествах. Они предпочитают тяжёлое вооружение, такое как лазпушки или ракетные установки и ведут боевые действия на большой дистанции, хотя не менее хорошо снаряжённых штурмовых отрядов Железных Воинов, боятся не меньше.

Несущие Слово

Лоргар, примарх легиона Несущих Слово, был скрупулезным и преданным последователем Имперской веры. Во время Великого крестового похода он и его легион строили циклопические памятники и проводили колоссальные обряды, крепя веру на покорённых планетах. Однако Император отверг старания Лоргара, сказав, что космические десантники нужны, чтобы сражаться, а не поклоняться. Разочарование Лоргара в нечестивости Им-

ператора заставило его обернутся к силам Хаоса, которые действительно требовали поклонения и жертв от своих последователей. Когда Гор поднял свое знамя, Несущие Слово последовали за ним вместе с тысячей устроенных ими скрытых культов.

С тех пор фанатики-Несущие Слово поклоняются Хаосу в его самой чистой форме, не отдаваясь почитанию кого-то одного из Тёмных богов. Они — единственный легион-предатель, который до сих пор сохраняет в своих рядах капелланов. Темные извращенные люди, занимающие такие посты, теперь руководят братьями в еретических молебнах и безумных катехизисах. Огромные соборы и усенянными рунами памятники все так же отмечают завоевания Несущих Слово, но теперь это кощунственные знаки поклонения Хаосу.

Чёрный легион

Чёрный легион — единственный легион предателей, который изменил свое имя за десять тысяч лет изгнания. В первом основании легион был Лунными Волками. Позже Император переименовал его в «Сынов Гора» в честь примарха и его достижений в Улланорском крестовом походе. Сыны Гора охотно последовали за своим примархом и магистром войны, участвовали в самых важных кампаниях и сражались в первых рядах. Когда Гор был побежден, боевой дух легиона пал; их покровитель, их отец, покинул их.

После битвы за Императорский дворец Сыны Гора переименовали себя в Чёрный Легион, изменив гербовые цвета на чёрный в память о павшем примархе. Они отдавали себя поклонению то одной, то другой силе Хаоса и потеряли множество воинов из-за одержимости и безумия. Закаленные ветераны и по сей день ведут войну против Империума, стремясь стереть горькую память о поражении Гора.

ИМПЕРИУМ В ВОЙНЕ

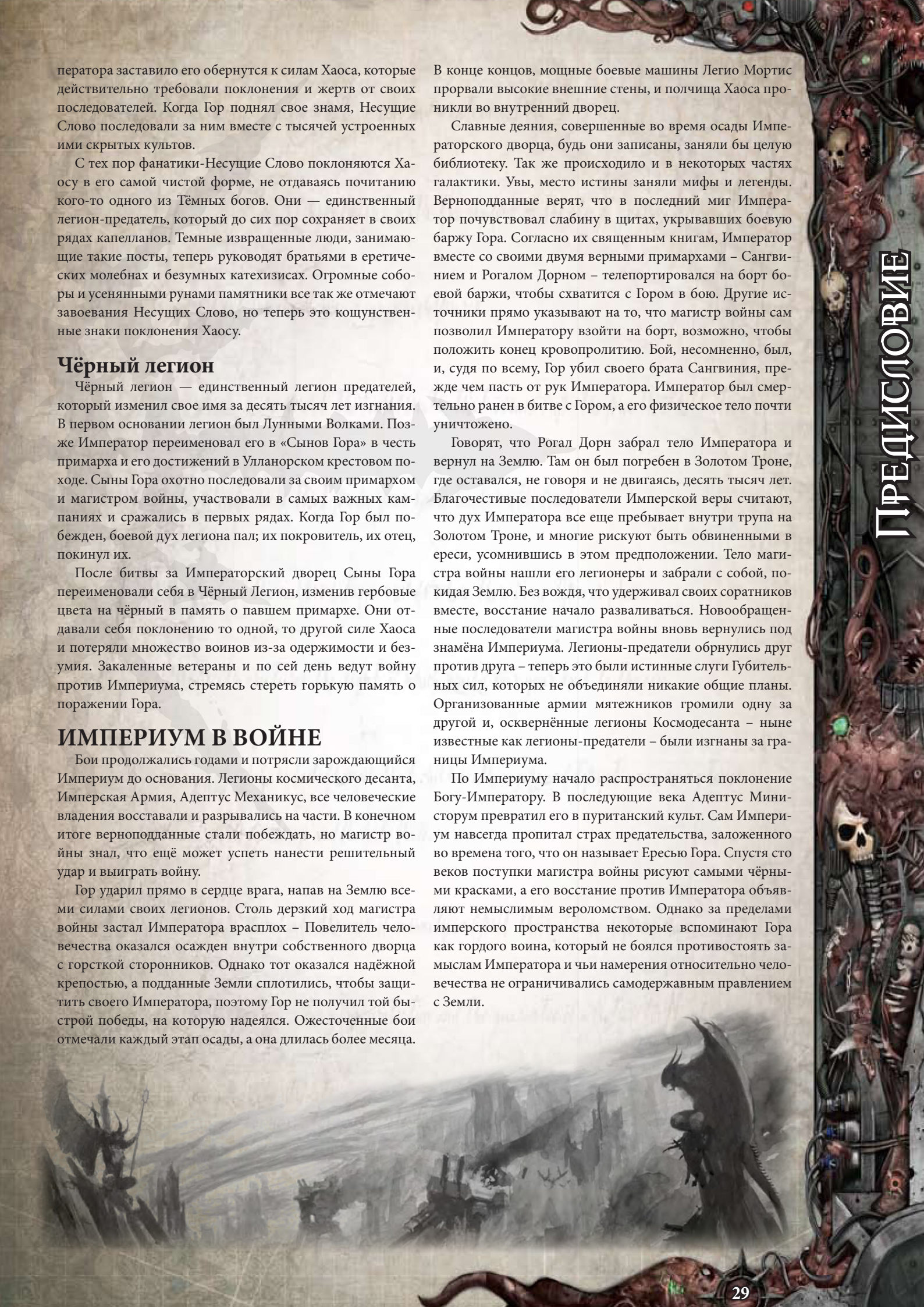
Бои продолжались годами и потрясли зарождающийся Империум до основания. Легионы космического десанта, Имперская Армия, Адептус Механикус, все человеческие владения восставали и разрывались на части. В конечном итоге верноподданные стали побеждать, но магистр войны знал, что ещё может успеть нанести решительный удар и выиграть войну.

Гор ударил прямо в сердце врага, напав на Землю всеми силами своих легионов. Столь дерзкий ход магистра войны застал Императора врасплох – Повелитель человечества оказался осажден внутри собственного дворца с горсткой сторонников. Однако тот оказался надёжной крепостью, а подданные Земли сплотились, чтобы защитить своего Императора, поэтому Гор не получил той быстрой победы, на которую надеялся. Ожесточенные бои отмечали каждый этап осады, а она длилась более месяца. В конце концов, мощные боевые машины Легио Мортис прорвали высокие внешние стены, и полчища Хаоса проникли во внутренний дворец.

Славные деяния, совершенные во время осады Императорского дворца, будь они записаны, заняли бы целую библиотеку. Так же происходило и в некоторых частях галактики. Увы, место истины заняли мифы и легенды. Верноподданные верят, что в последний миг Император почувствовал слабину в щитах, укрывавших боевую баржу Гора. Согласно их священным книгам, Император вместе со своими двумя верными примархами – Сангвинием и Рогалом Дорном – телепортировался на борт боевой баржи, чтобы схватится с Гором в бою. Другие источники прямо указывают на то, что магистр войны сам позволил Императору взойти на борт, возможно, чтобы положить конец кровопролитию. Бой, несомненно, был, и, судя по всему, Гор убил своего брата Сангвиния, прежде чем пасть от рук Императора. Император был смертельно ранен в битве с Гором, а его физическое тело почти уничтожено.

Говорят, что Рогал Дорн забрал тело Императора и вернул на Землю. Там он был погребен в Золотом Троне, где оставался, не говоря и не двигаясь, десять тысяч лет. Благочестивые последователи Имперской веры считают, что дух Императора все еще пребывает внутри трупа на Золотом Троне, и многие рискуют быть обвиненными в ереси, усомнившись в этом предположении. Тело магистра войны нашли его легионеры и забрали с собой, покидая Землю. Без вождя, что удерживал своих соратников вместе, восстание начало разваливаться. Новообращенные последователи магистра войны вновь вернулись под знамёна Империума. Легионы-предатели обрнулись друг против друга – теперь это были истинные слуги Губительных сил, которых не объединяли никакие общие планы. Организованные армии мятежников громили одну за другой и, осквернённые легионы Космодесанта – ныне известные как легионы-предатели – были изгнаны за границы Империума.

По Империуму начало распространяться поклонение Богу-Императору. В последующие века Адептус Министорум превратил его в пуританский культ. Сам Империум навсегда пропитал страх предательства, заложенного во времена того, что он называет Ересью Гора. Спустя сто веков поступки магистра войны рисуют самыми чёрными красками, а его восстание против Императора объявляют немыслимым вероломством. Однако за пределами имперского пространства некоторые вспоминают Гора как гордого воина, который не боялся противостоять замыслам Императора и чьи намерения относительно человечества не ограничивались самодержавным правлением с Земли.



Служители Хаоса

«Кому мы вручили свою верность?
Магистру войны.
Кому мы верно служили?
Магистру войны.
От кого мы взяли наше имя?
От магистра войны.
Кто отказался от нас?
Магистр войны.
Но к кому мы придем вновь?
К магистру войны.
И кто приведет нас к победе?
Магистр войны»

— катехизис Черного Легиона

Империум могущественен и охватывает огромные территории, но бесконечное Царство Хаоса еще больше. Даже в материальной вселенной последователи Императора правят лишь небольшими островками света в море тьмы. Многие люди не хотят защищать Империум, не блюдут его законы и стремятся навредить ему. Даже внутри самого Империума мятежники и сецессионисты постоянно борются за то, чтобы сбросить оковы угнетения – зачастую таковы выходцы из низших классов, созданных священством Терры.

Некоторые народы не забыли вкус свободы и предпочли отдать свою верность равнодушным Губительным силам, нежели пресмыкаться перед давно мёртвым богом с далёкой Терры. Другие стремятся вырваться из рабства и пойдут на всё, чтобы добиться свободы. Третьи сопротивляются власти Империума, ведомые одним убеждением, что должны бороться против тирании. Все они – слуги Хаоса, неважно, понимают ли они это или нет, и все они продолжают Долгую войну, начатую Гором ещё десять тысяч лет назад.

ТЕ, КТО ЖИВЕТ ВОВНЕ

Первая группа, из тех, что в Империуме зовётся «еретиками», — это те, кто живет вне Империума и его власти. Хотя царство Императора огромно, а его власть простирается от края до края галактики, существуют огромные непокорённые им пространства. У этих регионов есть много названий – «чужие земли», «дикий космос», «Звёзды Гало» - и это далеко не полный список. В таких краях могут расти, процветать и погибать целые цивилизации, даже не зная об окружающем их колоссальном Империуме.

Подобно тому как непостижимо громаден Империума, бесконечно многочисленны и разнообразны банды отступников – никому не под силу сосчитать и описать их все. Среди них могут встретиться дикие племена, обитающие на мирах, считающимися слишком незначительными, чтобы Империум пытался присоединить их, и чья связь с ним ограничивается амбициозными миссионерами да не спускающими на поверхность экипажами проходящих патрулей. Равно «еретиками» могут счесть экипажи независимых кораблей, что добывают полезные ископаемые, и целые колонии, расположенные в регионах, слишком труднодоступных для имперских кораблей. Порой целые звёздные системы, которые веками были изолированы из-за варп-штормов, восстанавливают связь со вселенной, но разумно предпочитают скрывать себя от Империума.

Сектор Каликсида лежит на окраине галактики - это оплот имперской власти на её туманных рубежах. Он окружен областями космоса, над которыми Империум так и не простёр свою длань – например, пространством Коронус в Звёздах Гало, что связано с Каликсидой неустойчивым варп-маршрутом. Там кончается Империум, и начинаются независимые и безвестные человеческие цивилизации. С других сторон сектор окружают не менее загадочные территории – Бездна Асироф, окраины Друзовой марки и пространство кочевников между Каликсидой и границами сектора Иксаниад.

Эти отступники столь же разнообразны, как и области пространства, которые они занимают. Некоторые родом с диких миров Коронуса, таких как Надуеш и Вапорий. Другие происходят из кочевых или еретических кланов, таких как пираты-мератехи, которые вели войну против Каликсиды и были уничтожены за свои деяния много веков назад.

Многие кланы чужеземцев, населяющие эти регионы, считают, что они выжили, потому что научились чтить Губительные милы, твердо веря в то, что их жертвы богам приносят достаток в их бесплодную жизнь. В некоторых группах правят сильные династии псайкеров, а другие утверждают, что их предки заключили сделки с демонами, в те времена, когда Император еще ходил среди живых. Часто эти народы существуют в виде многолюдных кланов, которые делятся своими знаниями только с кровными родственниками, и владеют такими знаниями о древних технологиях или местном Варпе, которые поражают посторонних. Адептус Механикус особенно чувствительны к существованию таких еретиков (особенно меритехов) и заставляет другие имперские власти собираться с силами и захватывать или истреблять их в первую очередь.

Несмотря на то, что некоторые из этих групп могут проследить свою родословную до самой эры Раздора, имперские власти считают их всех контрабандистами, пиратами и отступниками. Каликсидский линейный флот и другие соединения Имперского Флота (например, Иксаниадский линейный флот), как правило, уничтожают неизвестные им корабли и очищают «пиратские логова», при первой возможности. В итоге многие кланы-отступники научились действовать очень осторожно и всеми силами таиться от Империума.

Ряды отступников постоянно пополняют те, кому не нашлось места в Империуме – свергнутые аристократы, побежденные воины, разочарованные теократы, неудачные торговцы, мутанты и псайкеры — все находят убежище в диком космосе. Такое общество беспощадно. Многие живут по праву сильного и отнимают у других всё, что те не в силах защитить, но уважают силу оружия и понимают, что может послужить к общей пользе.

Умный и хорошо вооруженный отступник может стать королём в диком мире и завести связи с местными пиратскими кланами, после чего амбиции могут вернуть его в имперское пространство дабы жечь и грабить. Подобных отступников особенно ненавидят, поскольку они используют свои знания об Империуме, чтобы бить по самым уязвимым колониям и торговым путям.

Некоторые сообщества отступников ради взаимной выгоды сотрудничают с инопланетными расами, особенно при противостоянии Империуму. В их поселениях нередко можно увидеть наёмников-орков, эльдарских корсаров или торговцев-стриксис (с которыми отступники могут повстречаться, если устроят себе логово в Коронусе). В некоторых чужацких империях существуют целые анклавы людей, управляемые ксеносами, которые дают им свободу за их преданность. Невозможно сказать, какие торги и дары могли убедить ксеносов работать с людьми, хотя порой было достаточно просто проклясть Императора и его Империум. Впрочем, фанатизма и ксенофобии довольно в каждом человеке, а потому некоторые чужаки-торговцы порой берут себе телохранителей-людей, если им нравится слегка пострадать своих покупателей.

Контрабанда ксенотеха и других незаконных товаров – очень прибыльное занятие, а так называемая «холодная торговля» в Каликсиде и соседних со Звёздами Гало секторах, по мнению Каликсидских Ордосов, опасно выгодна. Вольные торговцы и капитаны-хартисты могут получать огромную прибыль, встречаясь с отступниками в захолустных звёздных системах и выменивая у них товары, что в Империуме можно продать по заоблачным ценам. Риск высок, и не только потому, что имперские власти могут попытаться конфисковать корабль контрабандиста и отнять его хартию, если поймают. Кланы головорезов иногда просто убивают посредников и захватывают груз во время встречи. Работа с отступниками — всегда рискованное дело, ведь хорошие отношения с одной группой не защитят от остальных.

Отдельные отступники иногда проскальзывают в пределы Империума, чтобы продолжить свою торговлю, но они быстро понимают, насколько это опасное для них место. Если их поймают и опознают, Инквизиция подвергнет их пыткам и казнит – на милосердие рассчитывать не приходится. Некоторые группы защищают своих посланников при помощи блокирования памяти и вмешательств в синапсы (в частности, так делают еретические кланы Ваол на рубежах Друзовой марки). Хотя точнее говоря, эти меры защищают не самого посланника, а его друзей и близких, которых подверглись бы риску, попадись тот..

ТЕ, КТО ЖИВЕТ ВНУТРИ

Для тех, кто не любит законы Императора, жизнь внутри Империума — каждодневная опасность. В системе, где преследуют и невинных, виновные должны особенно остерегаться, если хотят выжить. Для большинства Империум — это источник угнетения и страха, и не каждый, кто вопиет против его ига – преданный слуга Хаоса. Религиозная нетерпимость Экклезиархии клеймит как еретическими и демонопоклонническими целые системы верований за малейшее отклонение от догматического имперского вероучения. Псайкерам и мутантам уготована жалкая участь – в лучшем случае это будет жизнь вечно угнетаемых отбросов, а может быть просто казнь. Когда власти излишне закручивают гайки, то даже бывшие примерными подданными политические партии, рабочие движения, гильдии и даже преступные синдикаты иногда могут проникнуться антиимперскими настроениями.

Страх перед Инквизицией быстро загоняет эти разнообразные группы в подполье – так рождается скрытая сеть ячеек и ковенов, посвященных злоумышлению против Империума. Культисты воздвигают алтари древних богов, на людях демонстрируя преданность Императору. Скромные рабочие трудятся на фабриках, планируя революцию и свержение ненавистных надсмотрщиков. Любое несогласие, любой мятеж – плодородная почва для распространения Хаоса.

Тайные знания и неземные силы неизменно привлекают амбициозных и отчаявшихся. По всей галактике, даже на Марсе и Древней Терре, есть люди, лезущие в дела, что им не по уму. Не все осознают, что имеют дело с силами Хаоса, и слепо вступают в воинские ложи или учёные общества, которые на первый взгляд не вызывают никаких подозрений. Часто Хаос почитают под другим именем, а культисты многих демонических князей и малых сил Хаоса не менее фанатичны, чем преданные Кхорну, Тзинчу, Нурглу или Слаанеш.

Некоторые культуры посвящают себя Хаосу Неделимому и рассматривают Силы Хаоса как пантеон богов, подобный тем, что встречаются в племенных религиях. Миссионеры из Экклезиархии обычно пытаются встроить такие верования в культ Императора, утверждая, что он более могущественен, чем другие, но такие изменения происходят медленно, и последние следы поклонения демонам трудно искоренить. Даже благочестивые монахи и святые люди могут поклоняться «святым», которые при ближайшем рассмотрении обладают явно демоническими чертами.

Те, кто действительно желает перемен, иногда идут на все, чтобы получить силу, необходимую для их проявления. Запретная мудрость, таимые знания и древние договоры могут показать ярому борцу за свободу или революционеру путь к победе там, где не помогут оружие и бомбы. В некоторых мирах распространение закона и развитие промышленности побуждает анархистов и безумцев противостоять этому, в других — аристократия, стремящаяся удержать власть над своими землями, может обратиться к методам, которые их предки использовали в ранние, более тёмные века. Даже на самых передовых и могущественных имперских мирах гнездятся собственные тайные культы, которые веками скрывают себя от чужих глаз, а их члены неустанно трудятся, стремясь к власти. Инквизицию немало беспокоят такие культы – но всё же меньше, чем те, что способны напрямую взывать к демонами или, что ещё хуже – вызывать их из Варпа.

ТЕ, КТО ЖИВЕТ ПО ТУ СТОРОНУ

Укоренившийся культ способен, в буквальном смысле слова, повергнуть весь мир в Хаос. Величайшие колдовские обряды могут открыть врата ада и впустить демонические легионы Губительных сил. По мере того, как изменяющая сила Хаоса насыщает мир,

он становится царством, как материальной вселенной, так и Варпа – демоническим миром, где законы природы и разума полностью подчинены прихотям сил Хаоса. Здесь обитают и постоянно питаются переменчивыми ветрами магии демоны, а смертные становятся их игрушками, что ценятся только как чемпионы или рабы. Демонические миры — это святилище для тех поклонников Хаоса, которое обладают средствами и смелостью отправиться туда. Инквизиция не покладая рук истребляет всех служителей Губительных сил, но демонический мир бросает вызов даже их таинственной мощи.

Никто не считал, сколько демонических миров существует в галактике, и нельзя сказать, что они действительно существуют. Имперские навигаторы рассказывали о планетах в глубинах Имматериума, бродящих в световых годах от любых звездных систем – вероятно, вырванные из пространства и времени беспощадными варп-штормами. Конечно, самое большое скопление демонических миров лежит в Оке Ужаса, на месте рождения Слаанеш, но в мифах и легендах всех галактики упоминается множество иных демонических миров. Некоторые считают, что в основе каждого крупного варп-шторма лежит один или несколько таковых, что служат источником всех опасных потоков энергии Варпа, которые их поддерживают.

В демонических мирах обитают бесчисленные миллиарды смертных, чьи жизни полностью подчинены Губительным силам, а тела отмечены Хаосом. Многим суждено сбиться в банды, что будут сражаться на потеху своим хозяевам, бросаясь друг на друга и крича хвалу Тёмным богам. Другие образуют шайки молельщиков, которые протаптывают на поверхности миров огромные руны, видимые только из космоса; третьи могут просеивать, взвешивать и подсчитывать песчинки в бескрайних пустынях или бесконечно строить, а потом разрушать памятники, которые бросают вызов здравомыслию и науке. Все, чем на демонических мирах занимаются с такой энергией и пылом, часто бывает бессмысленным и противоречивым по своей природе – и может измениться в любой миг.

В некоторых демонических мирах власть принадлежит остаткам легионов-предателей, которые когда-то следовали за Гором. Такие планеты стали учебными лагерями, кузницами и арсеналами для легионов, что продолжают Долгую войну. Под их железной рукой собирались и гибли целые полки, а их выживших ветеранов создавали новые и снова бросали в тигель войны. На таких адских планетах каждый разменный раб может возвыситься, став закалённым ветераном, а потом – отборным воином своих господ, если наделён должной свирепостью и мастерством. Самые выносливые и преданные могут однажды занять место в легионе – их тела будут разрушены тёмными хирургеонами, чтобы превратиться в нечто большее, чем человек.

Легионы-предатели учат своих рабов страстно и нечестиво ненавидеть Империум и презирать Императора. В демонических мирах время движется по-другому и ветераны-космодесантники, которые бились бок о бок с Гором всё ещё живут в Оке Ужаса и в других тёмных местах. Они помнят своё горькое поражение под стенами Дворца и поклялись отомстить Лжеимператору. За прошедшие со времён Ереси тысячелетия легионы принесли Империуму неисчислимые бедствия. Их «чёрные крестовые походы» опустошили земли вокруг Ока Ужаса и принесли хаос на огромные территории в других частях Империума.

Даже если Империум соберётся с силами и отвоюет территории, отнятые чёрными крестоносцами, клеймо Хаоса останется навсегда. В захваченных мирах резко возрастает количество псайкеров и мутантов, а культистские ячейки всегда особенно активны. Легионы-предатели пытаются разрушить имперскую власть, всеми силами, а некоторые известны тем, что широко используют обычных отступников и мятежников в своих планах. Имперские инквизиторы знают, что культы и пираты могут быть лишь предвестием более крупного вторжения, но защитить миллионы миров им не по силам.

Игровой процесс

ИГРОВЫЕ КОСТИ

•

ХАРАКТЕРИСТИКИ

•

ПРОВЕРКИ

•

ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

•

СЛАВА, ЦЕЛИ И ЭПИЧЕСКИЕ СУДЬБЫ

Глава I: Игровой процесс

«Я клянусь начать войну с Империумом и его народом, и я сойду в могилу, пытаясь разрушить стены этой темной, упадочной и глупой империи. Это не я, в конце концов, предал Империум, это Империум предал меня. Это Империум предал нас всех.»

- Командор Финес Гейдж

В следующей главе описываются основные игровые механики игры и способы их использования для игры в **Black Crusade.** Он охватывает кости, используемые для игры, и как сделать проверки и установить трудности задачи. В этой главе также рассматриваются специальные правила движения, освещения, гравитации и многих других условий окружающей среды, которые оказывают непосредственное влияние на персонажей игрока. Наконец, он также затрагивает новые игровые механики, связанные с позором, коррупцией, а также целями и конечными судьбами персонажей игроков.

ИГРОВЫЕ КОСТИ

Чтобы не переусложнять ход игры, в **Black Crusade** используются только десятигранные кости. Такие кости можно купить в Интернете или в любом магазине, который продает настольные ролевые игры. Скорее всего, вы сможете приобрести их в том же магазине, где добыли книгу. Мастеру и каждому из игроков стоит иметь хотя бы одну пару костей. Лучше, если они будут разных цветов, чтобы было легче различать кости десятков и кости единиц. Также, существуют специальные наборы кубов, называемые «процентными костями». В таких наборах один из кубов пронумерован числами от 1 до 10, а другой - от 10 до 100. Такие кости созданы для того, чтобы было проще получать случайное число от 1 до 100 при броске. Если образуются дроби (например, при делении результата пополам), результаты всегда округляются вверх.

В **Black Crusade** используются два основных типа броска: к10 и к100 (последний также называют «процентным броском»). Броски к10 используются когда мастеру или игроку нужен результат между 1 и 10 (или большим числом, если бросаются несколько костей и их результат складывают) например, при определении урона от оружия. Совершая бросок к10, игрок или мастер бросает нужное количество костей (например, бросок трёх десятигранников обозначается как 3к10), и складывает выпавшие значения, получая результат от 3 до 30)

ПРИМЕР

Хаарготт, космический десантник Хаоса, получает попадание из мельты, которая наносит 2к10+8 единиц энергетического урона. Мастер бросает два десятигранника, и ему выпадает 4 и 9. Он складывает эти числа, затем прибавляет еще восемь единиц урона и получает 21 очко урона.

Процентный бросок применяются, когда мастеру или игроку нужен результат от 1 до 100. Это самый распространенный тип броска в игре. Чаще всего бросок к100 используется в проверках умений и характеристик. Для таких бросков (обычно кратко их обозначают как «к%» или «к100»), мастер или игрок используют пару десятигранных костей. Одна обозначается как «кость десятков», другая – как «кость единиц». В отличие от бросков к10, выпавшие результаты не складываются. Как понимать выпавший результат, описано в таблице 1-1: Примеры процентных бросков.

ПРИМЕР

Хааргот ищет скрытый проход в нижние помещения, о которых ходит немало слухов. Определив все модификаторы, мастер говорит Хаарготу, что тот должен получить 35 и ниже на в процентном броске, чтобы найти проход, если таковой вообще существует. Хааргот делает процентный бросок и получает результат 61,что намного выше требуемого. Это провал, стало быть, он ничего не находит.

Иногда требуется совершить бросок 1к5 – для этого игрок просто бросает к10, делит результат пополам и округляет вверх.

ПРИМЕР

В Хааргота выстрелили из гранатомёта, и космодесантник получит попадание крак-гранатой. Мастер выбросил такое количество взрывного урона, что пробивает силовую броню и наносит одно очко Критического урона. Сверившись с таблицей Критического урона, мастер объявляет, что в дополнение в обычному урону, Хааргота отбрасывает на 1к5 метров. Он совершает бросок к10 и получает 7, округляет до четырёх (7÷2=3,5 и округляется вверх). Хааргота отбрасывает на четыре метра, и он падает на спину.

Таблица 1-1: Примеры процентных бросков

Кость десятков	Кость единиц	Результат
7	3	73
4	2	42
0	1	1
0	0	100

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики отображают природный потенциал и одаренность персонажа в телесном и психическом плане. Они включают в себя силу, ловкость, интеллект, способности к стрельбе и рукопашной. Значения характеристик могут принимать значения от 1 до 100. Чем выше характеристика, тем более спо-

собен персонаж. В **Black Crusade** есть десять характеристик, отражающих психические и физические способности персонажа. Каждая из них описана ниже, и там же приведено её обычное сокращение (Например, Сила воли обычно сокращается до «СВ»).

Ближний бой (ББ)

Эта характеристика отображает, хорошо ли персонаж умеет сражаться в ближнем бою – в том числе руками, ногами, ножами, силовым и цепным оружием.

Дальний Бой (ДБ)

Дальний бой отвечает за точность стрельбы персонажа, когда он атакует врага на расстоянии – стреляет из болтера, лазгана, гранатомёта или даже метает ножи.

Сила (С)

Сила показывает, насколько персонаж силен физически.

Выносливость (В)

Выносливость отражает способность персонажа восстанавливаться после ранений, сопротивляться ядам, токсинам и физическим нагрузкам.

Ловкость (Лов)

Ловкость показывает, насколько персонаж быстр и гибок, а также отвечает за скорость реакции.

Интеллект (Инт)

Интеллект – это мера общих знаний персонажа, его эрудиции и способности логически мыслить.

Восприятие (Вос)

Восприятие показывает, насколько персонаж внимателен и чуток.

Сила воли (СВ)

Сила воли показывает, насколько персонаж крепок психически и духовно – как хорошо он переносит ужасы войны, страх неизведанного , а также – для некоторых редких людей – насколько хорошо у них получается творить психосилы.

Общительность (Общ)

Общительность показывает умение персонажа сходиться с людьми, очаровывать, запугивать и обманывать их.

Тёмная слава (ТС)

Тёмная слава показывает, насколько персонаж известен и какой благосклонностью Губительных сил пользуется. Тёмная слава – это уникальная характеристика, и она описана отдельно на странице 304.

ХАРАКТЕРИСТИКИ И БОНУСЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Каждая характеристика – это число от 1 до 99, чем выше – тем лучше. Кроме того, каждая характеристика имеет свой бонус – число полных десятков. Например, Сила 42 даёт бонус Силы равный 4. Бонусы характеристик используются во множестве обстоятельств.

Умения, таланты и особенности

Если потенциал и физические данные персонажа выражаются в его характеристиках, то искусность, мастерство и врожденные способности определяются умениями, талантами и особенностями. Умения – это отработанные навыки, например, знание языка или вождение транспорта. Таланты – это уникальные способности, которыми персонаж овладел благодаря многолетнему труду или имел от природы. Например, возможность одинаково хорошо владеть обеими руками – это талант. Особенности же – это некие черты, коими персонаж владел от рождения или приобрёл благодаря мутации. Например, возможность видеть в темноте – это особенность. Более подробно умения, таланты и особенности описаны в главе III: Умения и главе IV: Таланты и особенности соответственно.

Характеристики важны для еретиков по множеству причин, как минимум, потому что они определяют вероятность достигнуть успеха в тех или иных действиях. Характеристики меняются под воздействием внешних факторов, таких как умения, а так же могут быть временно и навсегда повышены. Так как все проверки основаны на характеристиках, высокие значения предпочтительнее низких. Более подробно определение характеристик в ходе создания персонажа описано в главе II.

Проверки

«Чтобы стать сильным, ты должен вечно бросать себе вызов»

- Солория Полуслепая с Фурии

Проверка – это базовая механика, при помощи которой в **Black Crusade** определяется успех или провал. Всякий раз, когда персонаж совершает действие, имеющее прямое или драматичное воздействие на ход игры, будь то выстрел из болтера, лечение товарища, заговаривание зубов арбитру или заключение сделки с демоном, может потребоваться проверка, чтобы понять было действие успешно или нет

ОСНОВНАЯ МЕХАНИКА

Чтобы совершить проверку, предпримите следующие шаги:

- Определите, какая характеристика или умение будут использованы. Каждая проверка использует одну характеристику или умение.
- Как только умение или характеристика определена, посмотрите на их значение. Это число от 1 до 99. После этого определите модификаторы проверки, которые могут быть как положительными, так и отрицательными. Простые действие могут давать бонусы (например,+10 или +20) сложные – накладывать штрафы (-10, -20 или больше). Действия и внешние факторы также могут влиять на

Автоматический успех и провал

Хотя формально все действия требуют проверок, на деле это сильно замедлит игру и сделает её скучной и затянутой. Поэтому, когда персонаж совершает нечто обыденное – едет на машине по пустой дороге, взбирается по лестнице или переписывает простой текст, проверка может считаться пройденной автоматически. Если провал проверки не будет иметь значимых последствий, мастер может отказаться от них. С другой стороны, если мастер считает что у персонажа нет ни единого шанса преуспеть в чём-либо, то проверка может быть провалена автоматически. Это не даст игрокам «охотиться» на единичку, бросая кости даже в самых отчаянных обстоятельствах.

модификаторы проверки. Прицеливание перед стрельбой даст бонусы к проверке Дальнего боя, а бег по глубокому снегу наложит штрафы на проверку Атлетики.

- Сложите все модификаторы вместе. Положительные и отрицательные могут уравновешивать друг друга. Обычно в итоге получится число между 1 и 99, но результат может быть больше 100 и меньше 0.
- Совершите «процентный бросок» (см. стр. 34).
- Если результат броска ниже или равен значению характеристики или умения после применения всех модификаторов, то это успех.
- Если результат выше, то это провал.
- Помните, что результат «1» это всегда успех, равно как и результат «100» - всегда провал.

ПРОВЕРКИ УМЕНИЙ

Проверка умения – это самый распространённый тип проверки в **Black Crusade.** Каждое умение связанно с соответствующей характеристикой, значение которой определяет базовое владение этим умением по шкале от 1 до 100. Например, умение Уклонение связано с Ловкостью, а Проницательность с Восприятием. Чтобы предпринять проверку умения, нужно сложить все объявленные мастером положительные и отрицательные модификаторы со связанной характеристикой и совершить процентный бросок. Если выпавший результат будет меньше или равен значению связанной характеристики (после учёта всех модификаторов), то это успех. Если выше – провал.

Проверка умения будет проще, если персонаж владеет нужным умением. Однако он может попробовать совершить проверку, даже не имея нужного умения. В таком случае, он получает дополнительный штраф -20. Больше о проверках умений и их модификаторах см. стр. 90.

ПРИМЕР

Эмир, совращённый техножрец, пытается расшифровать древний технический трактат, найденный в руинах. Текст очень сложен и древен, поэтому мастер требует успеха в тяжёлой (-20) проверке «Запретного знания (Адептус Механикус)». В идеальных условиях Эмир бы совершал бросок от своего Интеллекта, равного 40, однако, из-за сложности проверки он должен выбросить 20 или меньше, чтобы преуспеть.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

В **Black Crusade** встречаются обстоятельства, в которых не могут помочь ни знания, ни подготовка, и надо полагаться лишь на природную силу или ум. Выдержать пытки или выбить дверь – вот примеры ситуаций, когда могут потребоваться проверки характеристик. Мастер определяет модификаторы и подходящую характеристику. Затем вы совершаете процентный бросок и сравниваете результат со значением характеристики. Если результат меньше или равен характеристике то это успех, если больше – провал.

ПРИМЕР

Хаарготт устроил засаду на отряд Имперских Кулаков. Их «Носорог» маячит на горизонте и представляет собой легкую мишень. Со своей позиции Хаарготт открывает огонь и осыпает космодесантников градом снарядов из тяжёлого болтера. Игрок, контролирующий Хаарготта, совершает бросок против своего Дальнего боя, равного 55 и выбрасывает 12, получая 43 очка успеха. Стало быть, Хаарготт набрал 5 степеней успеха, и очередь из его тяжёлого болтера проламывает броню «Носорога», возможно раня кого-то внутри.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ

Мастер может потребовать несколько проверок умения или характеристики. Это называется длительной проверкой. Обычно у каждого умения указано,

Таблица 1-2: Проверки характеристик

Характеристика	Пример проверки
Ближний бой	Совершить атаку холодным оружием
Дальний бой	Совершить атаку стрелковым оружием
Сила	Выбить дверь, сопротивляться захвату, сдвинуть с места грокса
Выносливость	Сопротивляться яду или болезни, пережить экстремальные температуры, защититься от мутации, вынести голод
Ловкость	Определить инициативу, удержать равновесие, переместиться по опасной местности
Интеллект	Решить загадку, вспомнить важную подробность или знакомое лицо
Восприятие	Обнаружить спрятавшегося врага, заметить потайную дверь, понять отношение собеседника
Сила воли	Перенести пытки или психические силы, проявить психическую силу
Общительность	Произвести хорошее впечатление или обмануть кого-то
Темная слава	Быть узнаваемым

когда может потребоваться длительная проверка. Однако мастер может изменять эти правила, если сочтёт, что того требует сюжет кампании.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда персонажам нужно состязаться с врагом - такие противостояния обсчитываются через встречные проверками. Для этого, все участники совершает подходящую проверку и сравнивают количество степеней успеха. У кого больше — тот и победил. Если количество степеней успеха равно, побеждает тот, у кого больше бонус характеристики. Если же и тут ничья, то побеждает тот, кто выбросил меньшее число на костях.

Если оба соперника провалили проверку, то либо ничего не случается, либо все перебрасывают результат до тех пор, пока кто-то не победит. Возможны оба варианта, а какой применить – решает мастер.

ПРИМЕР

Хааргот пытается вырвать штандарт из рук знаменосца Железных Рук, и мастер объявляет встречную проверку Силы. Хааргот делает бросок против Силы 48, а мастер – против Силы знаменосца, равной 50. Игрок, контролирующий Хааргота, выбрасывает 47 и набирает лишь одну степень успеха, в то время как мастер получает 19, что приносит ему три степени успеха, что куда больше одного успеха Хааргота. Знаменосец крепко держит священный штандарт, и бьёт Хааргота по лицу тяжелым набалдашником.

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ

Не бывает двух похожих проверок. Вести скиммер по чистому полю – это одно, а отрываться от погони, петляя сквозь руины – совсем другое. Обе ситуации требуют проверки «Управления (Скиммеры)», но вторая будет намного сложнее первой. Вопрос лишь в том, насколько сложнее? В этот момент в игру вступает мастер и назначает сложность проверки.

Обычно в правилах достаточно чётко сказано, когда какую сложность стоит использовать, но мастер может назначать сложности в соответствии со своим взглядом на происходящее. Определив сложность, мастер может свериться с таблицей 1-3:Сложность проверок и объявить модификатор к броску. Затем игрок совершает процентный бросок по общим правилам.

ПРИМЕР

Хааргот пытается расшифровать особенно сложную часть древней еретической рукописи о знаменитых князьях демонов. Текст столь стар и непрост, что мастер назначает тяжёлую (-20) проверку Запретного знания (Демонология). В обычных условиях Хааргот бы бросал против своего Интеллекта, равного 38, но из-за штрафа за сложность он вынужден укладываться в 18 или меньше, чтобы достичь успеха.

Помощь

Хотя жизнь волка-одиночки позволяет персонажу отхватить больше славы и добычи, часто бывает так, что задача или враг не по силам одну герою, и персонажам приходиться действовать командой и помогать друг другу.

Каждый помогающий персонаж уменьшает сложность проверки на одну ступень. При этом бросок совершает лишь тот, кто собирался совершить это действие, а не помощники. Кроме того, если он проходит проверку, то получит дополнительную степень успеха.

Ограничения на помощь

В большинстве случаев персонажи могут помогать друг другу, но есть ограничения и условия:

- Оба персонажа должны иметь задействованное в проверке умение
- Помощник должен находиться поблизости от того, кто проходит проверку.
- Помощь нельзя оказывать за счет Реакции и Свободного действия.
- Нельзя помогать в проверках на сопротивление болезням, ядам, страху, и прочим опасностям, которые мастер сочтет неуместными.
- Принимать помощь можно не более чем двух других персонажей одновременно

ПРИМЕР

Малгрейв, один из Железный Воинов, пытается задействовать артефакт техноеретиков, укрытый глубоко под поверхностью мёртвого мира-улья, чтобы подать энергию на другие древние системы. Это требует наличия умения Техпользование, которое у него есть. Легионер быстро понимает, что, как бы он не был технически подкован, эти древние механизмы за гранью его понимания, и он зовет своего коллегу Балтиса на помощь. Балтис, умный и мудрый еретех, также имеет умение Техпользование и приходит на помощь. Артефакт очень сложен, и потому мастер назначает напряжённую (-40) проверку, но благодаря Балтису она становится всего лишь очень тяжелой (-30). Кроме того, если Малгрейв преуспеет, то получит одну дополнительную степень успеха за помощь Балтиса.

Передвижения

Обычно при игре в **Black Crusade** нет нужды точно знать, как быстро может бежать персонаж или сколько времени займет подъем на шестьсот шестьдесят ступеней вверх к Оргиону Слаанеш. Но иногда (особенно во время боя), очень важно знать насколько переместился персонаж. Как описано в главе VII “Бой», время в игре бывает Повествовательным и Структурированным, и каждое имеет свои правила на передвижение.

СТРУКТУРИРОВАННОЕ И ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Во время структурированного времени, которое обычно используется в бою, персонаж передвигается на одной из четырёх скоростей: Полудвижение, Полное движение, Натиск и Бег. Какое расстояние персонаж успеет преодолеть за один ход, двигаясь с каждой из этих скоростей, зависит от бонуса Ловкости и показано в таблице 1-4: Движение в структурированном времени.

В повествовательного времени, вне боя и просто в пути нет острой необходимости точно знать скорость персонажей, но общее представление необходимо. В таблице 1-5 указана средняя скорость передвижения

Таблица 1-3: Сложность проверок

Сложность	Модификатор
Тривиальная	+60
Элементарная	+50
Простая	+40
Лёгкая	+30
Рутинная	+20
Ординарная	+10
Серьёзная	+0
Сложная	-10
Тяжелая	-20
Очень тяжелая	-30
Напряжённая	-40
Мучительная	-50
Адская	-60

в идеальных условиях, но окружающая среда и ландшафт могут внести свои коррективы – об этом рассказано ниже.

Повествовательная скорость и ландшафт

Особенности ландшафта могут повлиять на то, как быстро передвигается персонаж в повествовательном времени. Само собой, прорубать себе путь в джунглях мира смерти куда труднее, чем шагать по хорошей дороге. Если путь проходит через густую растительность, плотную городскую застройку и т. п., расстояние, что персонаж может преодолеть за единицу времени, падает вдвое. Мастер должен самостоятельно определять, какой именно модификатор за ландшафт назначать, и в какой ситуации.

Спешка

Двигаясь в повествовательном времени, персонаж может увеличить Скорость передвижения вдвое – и поддерживать ее в течение количества часов, равного бонусу Выносливости. По прошествии этого времени персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить один уровень Усталости. Вдобавок к этому, спешащим людям свойственно меньше глядеть по сторонам – персонаж получает штраф -10 ко всем проверкам, основанным на Восприятии.

Персонаж может подналечь и продолжить свой путь, даже если вымотан, но каждый раз, когда проходит количество часов, равное его бонусу Выносливости (с учетом накопленных штрафов), он должен совершать проверку Выносливости с накопительным штрафом -10. В случае провала ему обеспечены новые уровни Усталости.

Бег в повествовательном времени

Персонажи могут бежать в повествовательном времени, но это очень утомительно. При этом персонаж утраивает свою Скорость передвижения, но в конце каждого часа должен будет проходить проверку Вы-

Таблица 1-4: Движение в структурированном времени (метров/раунд)

БЛ	Полу движение	Полное движение	Натиск	Бег
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

носливости с накопительным штрафом -10 за каждый час после первого, чтобы поддерживать такой темп. В случае провала персонаж получает один уровень Усталости. Помимо этого, персонажи, двигающиеся с такой скоростью, смотрят в основном себе под ноги, что обеспечивает им штраф -20 ко всем проверкам, основанным на Восприятии. Как и в случае со Спешкой, персонажи могут продолжать бег после проваленной проверки, но штрафы за множественные провалы при этом складываются.

Марш-бросок

Ничто не препятствует персонажам сделать дневной переход длительнее, чем обычные десять часов. Персонаж может безо всяких последствий для себя дополнительно прошагать количество часов, равное его бонусу Выносливости. После этого персонаж должен проходить проверку Выносливости каждый час (с накопительным штрафом -10). Проваленная проверка означает, что персонаж получает один уровень Усталости, чем вполне может довести себя до бессознательного состояни. Усталость, полученная в результате марш-броска, проходит со скоростью один уровень за каждые два часа отдыха.

Движение и окружающая среда

Скорость передвижения персонажа, указанная в таблице 1-4: Движение в структурированном времени подразумевает движение по относительно открытой местности: на ней могут быть препятствия, но они не будут мешать идти с обычной скоростью. Существуют, однако, и условия, в которых Скорость передвижения персонажа падает. Это могут быть глубокий снег, плотный туман, густой подлесок и т. д.. При этом Скорость персонажа падает вдвое. Если в этих условиях персонаж Бежит или совершает Натиск, он должен пройти ординарную (+10) проверку Ловкости или будет Сбит с ног. Сложность этой проверки зависит от ландшафта. Подробности смотри в таблице 1-6: Модификаторы Ловкости в сложной среде.

ЛАЗАНИЕ

Зачастую, лучший способ преодолеть препятствия или достичь желаемого – это залезть. Перебраться через забор, покорить городскую стену, спуститься в расщелину или подняться на идеальную снайперскую позицию — вот некоторые действия, требующие лазания. Лазание делится на два типа: простое лазание и лазание по отвесным поверхностям.

Простое лазание

Простое лазание используется, когда нужно взобраться на низкую стену, крутой холм, дерево или кучу мусора, т.е. подъём требует лишь внимания и концентрации, а не реальных умений. Любой персонаж со свободными руками может автоматически совершить простое лазание, пока его ничто не отвлекает (например, вражеский огонь). Если же персонажа что-то отвлекает, ему потребуется серьёзная (+0) проверка «Атлетики». В случае успеха персонаж поднимается или спускается на расстояние, равное половине своего Полудвижения, и ещё на один метр за каждую степень успеха после первой. В случае провала персонажа падает с того места, где начинал подъём или спуск. Мастер может своей волей изменить сложность проверки, чтобы учесть все обстоятельства. Некоторые типы подъёмов - например, по надёжной лестнице или по лестничному пролёту, столь просты, что проверки вовсе не требуются.

Отвесные поверхности

Некоторые преграды не готовы покориться обычному персонажу – для восхождения на них требуется специальная подготовка и снаряжение. Голые каменные стены, где не за что уцепиться, расселины в леднике, строго вертикальные поверхности или опоры городов-ульев требуют умения. Персонаж может предпринять сложную (-10) проверку «Атлетики», чтобы влезть на такую поверхность. В случае успеха персонаж поднимается или спускается на расстояние, равное половине своего Полудвижения, и ещё на один метр за каждую степень успеха после первой. В случае провала персонажа падает с того места, где начинал

Таблица 1-5: Движение в повествовательном времени

БЛ	В минуту	В час	В день
0	12м	0.75км	7км
1	24м	1.5км	15км
2	48м	3км	30км
3	72м	4км	40км
4	96м	6км	60км
5	120м	7км	70км
6	144м	9км	90км
7	168м	10км	100км
8	192м	12км	120км
9	216м	13км	130км
10	240м	14км	140км

подъём или спуск. В главе V «Арсенал» описана экипировка, что может облегчить такое восхождение.

Скоростной спуск

Спускаясь с отвесной поверхности, персонаж может попробовать совершить скоростной спуск. Для этого потребуется специальная экипировка или хотя бы хорошая веревка. Персонаж совершает серьёзную (+0) проверку «Акробатики». В случае успеха он спускается на десять метров в раунд, плюс ещё один метр за каждую степень успеха. В случае провала, персонаж спускается только на пять метров в раунд. В случае провала на две или более степени успеха, персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы или упасть, если у него нет страховки или иного подходящего снаряжения.

ПРЫЖКИ

Прыжки используются для того чтобы прыгнуть максимально высоко, или чтобы спрыгнуть откуда-то, не получив урона. Прыгать персонажи могут как в длину, так и в высоту, но оба варианта требуют Полного действия. Если вашего персонажа столкнут с карниза или же он будет неконтролируемо падать, то это не Прыжок, а Падение (см. стр. 257). Прыжки, как в длину, так и в высоту могут получать бонусы от разбега.

Прыжки в высоту с места

Любой персонаж может подпрыгнуть вверх примерно на полметра. Однако это расстояние может несколько меняться в зависимости от массы тела и Силы (или Ловкости) персонажа. Персонаж может достать что-то лежащее наверху, подпрыгнув и получив тем самым высоту, равную его росту, плюс примерно метр вытянутой руки и еще полметра за прыжок. Это не требует проверки. Для того чтобы подтянуться, нужно пройти серьёзную (+0) проверку Силы.

Персонаж может безболезненно спрыгнуть с высоты равной его бонусу Ловкости, пройдя среднюю (+0) проверку «Акробатики». В случае успеха, он приземляется на ноги и не получает урона. Если персонаж прыгает с высоты большей чем его бонус Ловкости, но успешно проходит проверку, то получает урон от Падения (см. стр. 257) с высоты равной общей высоте минус его бонус Ловкости. Упавший персонаж считается Сбитым с ног. Если же персонаж проваливает проверку на одну и более ступеней, то он получает урон от Падения с полной высоты прыжка. Если же персонаж наберёт количество степеней успеха, равное разнице между высотой и его бонусом Ловкости, то он не получит урона от Падения и не будет Сбит с ног.

Таблица 1-6: Модификаторы Ловкости в сложной среде

Условие	Модификатор
Дым или туман	+10
Грязь	+0
Отмель	+0
Темнота	-10
Глубокий снег	-10
Подлесок	-10
Толпа	-20
Щебень	-20
Нулевая гравитация	-20
Подземные толчки	-20

Прыжки в высоту с разбега

Если персонаж пробежал минимум четыре метра по прямой, он может увеличить высоту прыжка. Совершив разбег, персонаж должен предпринять серьёзную (+0) проверку «Акробатики». В случае успеха, высота прыжка увеличивается на половину бонуса Силы (округлять вверх), плюс ещё на полметра за каждую степень успеха. В случае провала, персонаж спотыкается и должен пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости, чтобы устоять на ногах. В любом случае, ход персонажа на этом окончится. За каждые дополнительные четыре метра, что персонаж пробегает перед прыжком, он получает бонус +10 до максимума в +30.

Прыжки в длину с места

Чтобы прыгнуть в длину с места, персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку «Акробатики». В случае успеха, он пролетает расстояние равное своему бонусу Силы в метрах, плюс ещё полметра за каждую степень успеха. В случае провала, он пролетает расстояние, равное половине его бонуса Силы (округлять вверх) минус полметра за каждую дополнительную степень провала (до минимума в полметра). Если это важно, то высота прыжка составляет четверть его длины.

Прыжки в длину с разбега

Для прыжка в длину с разбега нужно пробежать минимум четыре метра по прямой и совершить серьёзную (+0) проверку «Акробатики». В случае успеха персонаж пролетает расстояние равное его бонусу Силы в метрах, плюс ещё полметра за каждую дополнительную степень успеха. При провале он действует так же, как при прыжках без разбега. За каждые дополнительные четыре метра, что персонаж пробегает перед прыжком, он получает бонус +10 до максимума в +30. Если это важно, то высота прыжка составляет четверть его длины.

ПЛАВАНИЕ

В идеальных условиях персонажу нет нужды проходить проверки плавания, но идеальные условия в **Black Crusade** случаются редко. Опасная обстановка, скажем, шторм, связанные руки, сильные волны или бой с противником могут всё поменять. Чтобы перемещаться в таких условиях, необходимо предпринять серьёзную (+0) проверку «Атлетики» в качестве Полного действия. Одна степень успеха означает, что персонаж передвигается в нужном направлении на количество метров, равное половине его бонуса Силы (также персонаж может не двигаться, а просто оставаться на плаву). Провал означает, что персонаж не двигается. Также персонаж может плыть под водой, но для этого придётся задерживать дыхание. Персонажи, неспособные по какой-либо причине плыть (впавшие в Беспамятство, парализованные и т.п.) тут же начинают тонуть. Оставаясь под водой, они страдают от Удушья (см. стр. 257).

Тяжёлое снаряжение или броня делают проверки плавания очень тяжёлыми (-30) а провал теста приносит персонажу уровень Усталости.

Плавание и повествовательное время

Длительное плавание может быть очень утомительным и потенциально опасным. Персонаж может проплыть количество часов, равное его бонусу Выносливости (чтобы определить расстояние, которое персонаж может проплыть, сверьтесь с таблицей 1-5, заменив бонус Ловкости на бонус Силы). По прошествии этого времени персонаж должен пройти проверку Выносливости с накопительным штрафом -10 за каждый дополнительный час после первого. В случае провала персонаж получает один уровень Усталости. Впав в Беспамятство от накопленной Усталости, персонаж начинает тонуть (см. раздел «Удушье», стр. 257)

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ

Как правило, игрокам нет нужды точно знать, сколько груза несет персонаж, и можно полагаться на здравый смысл, чтобы понять, сколько он сможет унести. Обычно персонажи могут нести лёгкое оружие, такое как болтер или лазган, а также однодва вспомогательных, вкупе с холодным оружием и парой запасных магазинов. К этому можно добавить еще немного всякого барахла в рюкзаках, разгрузках или прочих вместилищах. Просто не стоит позволять персонажам, даже очень сильным, таскать на своем горбу три тяжелых болтера и пару тысяч снарядов к ним или впихивать в рюкзак все, что нашлось в главе V «Арсенал». Тем не менее, бывают случаи, когда очень важно знать, сколько конкретно может унести персонаж. Для этого нужно сложить бонус Силы и Выносливости и свериться с таблицей 1-7: Подъем, передвижение и толкание груза. Нужно уточнить, что некоторые особенности и таланты могут увеличить это значение.

Перенос

Переносимый вес – это тот вес который персонаж может нести без проблем и не получая Усталости и штрафов к Скорости передвижения. Если персонаж несет больше, то он считается Перегруженным.

Подъём

Этот показатель обозначает максимальный вес, который персонаж может оторвать от земли. С такой нагрузкой персонаж может передвигаться, но тогда этот вес будет считаться переносимым, а значит, персонаж будет Перегружен. Перенос такого веса требует Полного действие. Персонаж может попробовать поднять больше – для этого он должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы. За каждую степень успеха он получает +1 к сумме бонусов Силы и Выносливости. Если персонаж наберёт две или более степени провала, он получит уровень Усталости.

Толкание

Этот показатель обозначает максимальный вес, который персонаж может толкать по гладкой поверхности, такой как палуба корабля и шлифованный мраморный пол тёмного храма. Пересечённая местность может усложнить толкание или сделать его вовсе невозможным. Толкание требует полного действия. Персонаж может попробовать толкать больше. Для этого он должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы. За каждую степень успеха он получает +1 к сумме бонусов Силы и Выносливости. Если персонаж наберёт две или более степени провала, он получит уровень Усталости.

Перегруженные персонажи

Когда персонаж пытается нести груз, больший своего предела на перенос, но меньший предела на подъем, он считается Перегруженным. Такие персонажи получают штраф -10 к Ловкости и всем проверкам связанным с движением, а при подсчёте Скорости передвижения и Инициативы их бонус Ловкости считается на 1 ниже. После количества часов, равного бонусу Выносливости Перегруженный персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить уровень Усталости.

Метание

Существует множество видов оружия, сделанного специально для того, чтобы метать его, но персонаж может метнуть любой предмет, если он

весит не больше половины того веса, что он может поднять (**см. таблицу 1-7).**

Чтобы метнуть предмет, персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы. При успехе предмет пролетает количество метров, равное бонусу Силы. Каждая дополнительная степень успеха умножает этот результат на одну ступень. Так две степени дадут удвоенный бонус Силы, три дадут утроенный и так далее.

Провал означает, что предмет пролетел лишь половину бонуса Силы, округленную вниз. Результат броска 100 значит, что персонаж просто уронил предмет. Если предмет ударяется о твердую поверхность, то он наносит 1к10+6С урона плюс одна единица урона за каждую степень успеха. Если объект бросается в определённую цель, то используйте при проверке используйте Дальний бой вместо Силы. Чтобы бросить предмет весом больше половины подъемного груза, потребуется пройти **тяжёлую (-20) проверку** Силы.

ОСВЕЩЕНИЕ

Во время игры персонажи будут часто оказываться в старых храмах, тёмных подземельях, бессолнечных глубинах подулья или в ночной тьме. Поэтому мрак – это отдельный враг, таящий в своих тёмных глубинах множество опасностей. Для простоты, степень освещенности задаётся одним из трёх уровней: Светло, Сумерки и Темнота.

Под «Светло» понимается любое освещение, которого достаточно нормальному человеческому зрению, например солнечный свет, хорошо освещённая комната или свет светосферы. Состояние «Сумерки» похоже на предрассветные и закатные часы на терраподобных планетах – персонаж находится вне радиуса прямого освещения или источник света заслоняют условия окружающей среды, такие как дым или туман. «Темнота», само собой – это полное отсутствие света. В Сумерках и Темноте не только плохо видно – они также пагубно влияют на передвижение и боевые возможности персонажа. В Сумерках персонажи двигаются без штрафов, но в Темноте их Скорость падает вдвое. Персонажи, что пытаются двигаться быстрее, должны проходить **тяжёлую (-20) проверку** Восприятия, чтобы не заблудиться. О том, как освещённость влияет на бой, см. стр. 245

ПОЛЁТ

В этом разделе описаны виды полета. Эти правила применимы как в летающим существам, так и к тем, что могут летать благодаря техническим устройствам.

Высота

На типичной планете, подобной Терре, есть три типа высоты: Парение, Малая и Большая. Чтобы сменить высоту на одну ступень нужно действие передвижения. Чтобы сменить высоту больше чем на одну ступень, нужно совершить Натиск или Бег.

Высота парения

Парение подразумевает, что существо скользит над землей не выше двух метров. Оно может легко пре-

Таблица 1-7 :Перенос, подъём и толкание груза

Сумма бонусов Силы и Выносливости	Максимальный переносимый вес	Максимальный поднимаемый вес	Максимальный толкаемый вес
0	0.9 кг.	2.25 кг.	4.5 кг.
1	2.25 кг.	4.5 кг.	9 кг.
2	4.5 кг.	9 кг.	18 кг.
3	9 кг.	18 кг.	36 кг.
4	18 кг.	36 кг.	72 кг.
5	27 кг.	54 кг.	108 кг.
6	36 кг.	72 кг.	144 кг.
7	45 кг	90 кг.	180 кг.
8	56 кг	112 кг.	224 кг.
9	67 кг.	134 кг.	268 кг.
10	78 кг.	156 кг.	312 кг.
11	90 кг.	180 кг.	360 кг.
12	112 кг.	224 кг.	448 кг.
13	225 кг.	450 кг.	900 кг.
14	337 кг.	674 кг.	1348 кг.
15	450 кг.	900 кг.	1800 кг.
16	675 кг.	1350 кг.	2700 кг.
17	900 кг.	1800 кг.	3600 кг.
18	1350 кг.	2700 кг.	5400 кг.
19	1800 кг.	3600 кг.	7200 кг.
20	2250 кг.	4500 кг.	9000 кг.

одолевать невысокие препятствия. Парящее существо может атаковать и быть атаковано существами, находящимися на земле. Некоторые существа способны парить, но неспособны подниматься на большую высоту. Такие существа обладают особенностью «Парящий» (см. стр. 141). Существо с особенностью «Парящий» всегда остаётся на одной высоте над землей (обычно в пределах двух метров), даже если спускается в низину, такую как яма или кратер. Такие существа будут неохотно забираться туда, откуда не смогут выбраться, подобному тому как любое другое нормальное существо не станет лезть в заведомую ловушку.

Малая высота

Эта высота подразумевает, что существо летает на высоте, где наземные существа не могут достать его ни голыми руками, ни холодным оружием но всё ещё могут подстрелить. Летящий на Малой высоте не получает штрафов при стрельбе вниз, но те, кто стреляют вверх по нему, получают штраф -10 к проверкам Дальнего боя, в дополнение к любым обычным штрафам за расстояние.

Большая высота

Существо, летающее на этой высоте, находится высоко над землей, вне досягаемости для всех атак, даже производимых с Малой высоты. Существо на Большой высоте может атаковать и быть атакованным только другими существами, летающими на Большой высоте.

Перемещение в полёте

Летающие существа и персонажи делятся на две группы, каждая из которых имеет особенность: Летающий или Парящий (смотри глава IV «Таланты и особенности»). Парящие могут двигаться над поверхностью земли, но не способны подниматься выше двух метров. Летуны могут подниматься и спускаться на любую высоту. У особенность есть показатель – число в скобках. Оно отображает скорость полёта существа или персонажа. Этот показатель работает так же, как обычная Скорость передвижения, но применяется только тогда, когда существо летит.

При полете, существо должно посвящать поддержанию своего полёта хотя бы одно действие Движения каждый ход, иначе оно упадет. Для поддержания полёта подходят Полудвижение, Движение, Натиск, Бег и все прочие уместные действия. Если существо на высоте парения внезапно прекратит полёт (то есть, не потратить на это действие или будет Оглушено), оно просто опустится на землю невредимым. Если оно находится на Малой высоте, то получит урон от Падения (см. стр. 257) так, как если бы оно упало с 15 метров. Если высота Большая, существо получает урон от Падения, как если бы упало с 25 метров (или больше – по решению мастера).

ВОЗДЕЙСТВИЕ ГРАВИТАЦИИ

Хотя земная тяга на разных мирах и отличается, мы рассмотрим лишь миры с низкой гравитацией, с высокой и невесомость.

Миры с низкой гравитацией

На таких мирах бонус Ловкости персонажа при подсчёте Скорости передвижения и Инициативы увеличивается на +2. Бонусы Силы и Выносливости увеличивается на +4 при расчёте того, как много груза персонаж может переносить, поднимать или толкать. При метании предметов бонус Силы увеличивается +2, а расстояние прыжков удваивается.

Миры с высокой гравитацией

На таких мирах бонус Ловкости персонажа при подсчёте Скорости передвижения и Инициативы уменьшается на 2)до минимума в 1). Бонусы Силы и Выносливости уменьшается на +4 при расчёте того, как много груза персонаж может переносить, поднимать или толкать. При метании предметов бонус Силы уменьшается на 2 (до минимума в 0), а расстояние прыжков сокращается вдвое.

Невесомость

Невесомость встречается при серьёзных авариях во время космических путешествий. Если персонаж совершает Натиск или Бег в невесомости, он должен пройти **тяжёлую (-20) проверку** Ловкости или будет Сбит с ног. Для передвижения персонаж должен находится рядом с поверхностью от которой можно оттолкнуться.

Слава, цели и эпические судьбы

Еретики в **Black Crusade**, фактически, бегут наперегонки со временем и порчей. Они понемногу накапливают, как Тёмную славу, так и Порчу. Большинство падут — кто-то от удара меча или удачного выстрела, а кто-то от непредсказуемой скверны, изменяющей тело и душу. Лишь немногие стяжают достаточно Темной славы, чтобы прогреметь по всему Вопящему вихрю и заслужить внимание самих Тёмных богов, ради того чтобы стать князем демонов. И лишь считанные единицы станут настолько грозными и уважаемыми воинами, что целые банды еретиков будут вцепляться друг другу в глотки и проливать моря крови ради того, чтобы выступить по их знамёнами. Эти избранные чемпионы Губительных сил породят новые волны разрушения. Они добиваются самого главного – возможности повести свой Чёрный крестовый поход против Империума и рабов Трупа-на-Троне.

Таким образом, у еретика в **Black Crusade** есть лишь две судьбы. Лучший вариант – это апофеоз, обращение в князя демонов, для чего персонажу требуется накопить много Тёмной славы. Впрочем, еретик может иметь иную, личную, но не менее эпическую цель, нежели апофеоз. Второй, и самый ужасный, вариант развития событий — персонаж может накопить столько Порчи, что превратиться в отродье Хаоса – чудовище, которое (нам хочется верить) найдёт быструю смерть на службе Тёмным богам. Однако существует и третий вариант – стать настолько прославленным (но ещё недостаточно осквернённым), чтобы повести собственный чёрный крестовый поход. Такие персонажи, скорее всего, тоже придут к апофеозу (когда накопят достаточно Порчи). Но даже оставаясь смертными, они по праву считаются одними из самых многообещающих чемпионов Хаоса

Более подробно Порча и Тёмная слава описаны в **главе IX.**

Эпические судьбы

Персонажи могут иметь самые разные цели: отомстить, стать легендой, возглавить легион предателей или постигнуть суть вселенной. Эти цели должны быть определены заранее и могут привести к чему-то большему, как написано на стр. XXX. В любом случае, какие бы задачи персонаж не ставил перед собой, судьбы у него три: смерть, мучения в виде отродья и апофеоз.

Смерть

Таков самый распространённый конец для прислужников Темных богов. В бою ли, от ножа убийцы или любым другим из множества способов, большинство еретиков погибают.

Вырождение

Еретики, которые слишком часто терпели поражения, чересчур много испытывали терпение своих тёмных повелителей или были слабы, никогда не достигнут апофеоза. Вместо этого, они обречены на вечные (по крайней мере, прижизненные) муки в в обличие отродья – безмозглого, уродливого создания. Как только персонаж, ещё не выполнивший свою судьбу, накапливает 100 очков Порчи, его история заканчивается, как заканчивается и его существование в виде многообещающего чемпиона Хаоса. Более подробно Порча и вырождение описаны в главе IX.

Апофеоз

Тем, кому удалось прожить достаточно долго и заслужить благосклонность Тёмных Богов, уготована судьба князя демонов – могучего создания, имеющего все, что может пожелать смертный. Как только персонаж накапливает 100 единиц Темной славы, он выходит из игры и становится еще одним орудием Губительных сил. Более подробно это описано в главе IX.

Создание Персонажа

ЧЕМПИОН

•

ИЗБРАННЫЙ

•

ИЗГОЙ

•

КОЛДУН

•

ИЗМЕННИК

•

ОТСТУПНИК

•

ЕРЕТЕХ

•

ПСАЙКЕР

Глава II: Создание персонажа

«Лишившись света Хаоса, вселенная замрёт и погибнет. Лишь борьба порождает развитие»

— Книга Магнуса

В **Black Crusade** игроки принимают на себя роли слуг Хаоса – людей и космодесантников, что отвергли Империум и обратились к Губительным силам. Такие персонажи будут совращать целые цивилизации, разжигать религиозные войны и разорять миры по всей галактике. Каждый из них пошёл на союз с непостижимыми сущностями, что обитают в вихрях Варпа за гранью материального мира. Каждому это стоило частицы рассудка, но дало истинное понимание природы вселенной, вместе с которым пришло и нечеловеческое могущество.

И это могущество хорошо служит персонажам, что будут бесконечно терзать галактику, теша свои прихоти. На службе Хаосу можно удовлетворить любой каприз. Каждый еретик сможет потакать любому тёмному желанию, что у него возникнет, и оставит кровавый след на мирах Вопящего вихря, Каликсиды и Иерихонского рубежа, распространяя влияние Имматериума.

Жизнь слуг Хаоса зачастую коротка, хотя обычные в Варпе искажения времени могут всё изменить. Большинство культистов стремится к апофеозу и преображению в князя демонов, но очень немногие удостаиваются этой величайшей награды. Служить Губительным силам нелегко, а они не терпят неудачников. Еретики, что подвели своих покровителей, могут радоваться, если им даруют сладкий покой смерти, а не приговорят к унизительной, вечной жизни в облике отродья. На всём пути персонажа обещания могущества и угроза проклятия будут его неизменными спутниками.

Каждый еретик, идущий нечестивым путём, должен распространять влияние Варпа по галактике. Тёмные боги одаривают последователей своими благословениями, но у каждого дара есть цена. Губительные силы всегда ищут себе новых слуг, и последователи Хаоса должны не только словом и делом нести волю своих господ, но и искать для них новых сторонников. Бесчисленные легионы колоссального Империума Человека – грозный противник, который иногда может обратиться в союзника. Любой верноподданный слуга Императора – это культист, что ещё не познал милостей Тёмных богов.

В то же время, враг моего врага – не всегда друг. Ксеносов тоже можно склонять к Хаосу, а особо стойких к его божественным словам – убивать. Даже другие слуги Хаоса могут оказаться противниками главных героев, ибо пути Хаоса неисповедимы и непостоянны. Чтобы успешно следовать им, каждый персонаж должен знать, кому он может доверять, но всегда держать в уме план действий на тот случай, если его предадут.

СОЗДАНИЕ ЕРЕТИКА

Чтобы вступить на путь разрушения, игрокам нужно создать себе игровые воплощения, благодаря которым они будут взаимодействовать с миром **Black Crusade.** Такое альтер-эго называется «персонажем игрока» (иногда встречается сокращение ПИ) или «еретиком». Многим нравится создание героя само по себе. Это несложный процесс, но на нём игроку встретится достаточно выборов и вариантов, чтобы разнообразие получающихся персонажей не уступало разнообразию самого человечества. На первый взгляд процесс может показаться сложным, но книга правил всё прояснит. Просто читайте дальше, и всё станет понятно.

Перед тем как начать, каждый игрок должен запастись кое-какими вещами. Во-первых, понадобится чистый лист бумаги или специальный лист персонажа, образец которого можно найти в конце этой книги или на сайте **Black Crusade.** Также потребуется пара десятигранных костей и карандаш с хорошим ластиком. Создавая персонажа, игроки могут осознать, что им не по нраву получающийся герой, и изменить принятые ранее решения. Поэтому лучше заполнять лист карандашом – так будет проще вносить изменения.

Некоторые игроки любят создавать персонажей самостоятельно. В конце концов, продумывание своего героя – или даже создание для него игровой модели – это увлекательно само по себе. Тем не менее, если игроки готовятся в долгой кампании, разумнее со-

браться вместе с мастером игры (МИ) и создавать героев вместе. Новоиспечённые герои при этом будет не только взаимно дополнять друг друга, но и подходить к задуманной мастером кампании. Хотя группа еретиков, больше настроенных проламывать друг другу черепа, чем делать общее дело – это забавно, понравится такое не всем.

Чтобы создать своего еретика, вам потребуется преодолеть восемь шагов. Их необязательно проходить в строгой последовательности, но это будет проще, особенно для тех игроков, кто ещё не набил себе руку на придумывании героев. Тем же, кто уже твердо решил, кем будет играть, лучше начать с выбора расы и архетипа, а уж потом браться за характеристики. Каждый шаг подробно описан ниже.

Шаг 1: Выбор расы

Хотя скверна Хаоса может сильно изменить персонажа, когда-то он был просто человеком или космодесантником Хаоса. Люди отличаются гибкостью физических и психических способностей – им открыто много путей. Космодесантники Хаоса – грозные воины, перенёсшие множество генетических модификаций. Увы, во всём, что не касается воинских искусств, их способности невелики.

Шаг 2: Определение характеристик

В **Black Crusade** каждая из способностей персонажа имеет выраженную числом величину. Десять главных способностей, которые есть у всех персонажей, собирательно называются характеристиками (о них подробнее рассказано на стр. 34). Эти показатели отражают физические, психические и социальные способности персонажа.

Шаг 3: Выбор архетипа

Каждый персонаж внутри группы может играть свою роль. Еретик, наделённый хорошо подвешенным языком, станет оратором, другой сосредоточится на получении знаний, третий посвятит себя скрытным действиям или воинским искусствам. Архетип персонажа определяет то, какие задачи он сможет решать. Кроме того, это может быть связано с тем, как именно еретик будет пытаться заслужить титул князя демонов.

Шаг 4: Погружение в страсти

У каждого еретика была причина обратиться к Хаосу и есть свой способ прославиться. На этом шаге персонаж перестаёт быть просто набором цифр и названий – игрок оживляет своего героя, вкладывая в него стремления, чувства и цели.

Шаг 5: Трата опыта

Каждый персонаж **Black Crusade** начинает игру с 500-100 очков Опыта (ОО), в зависимости от расы, которые можно потратить во время его создания. Часть опыта уходит на выбор расы и архетипа. На этом же шаге игрок тратит весь оставшийся, добирая персонажу умения, таланты и особенности или улучшая его характеристики. Это позволяет игрокам разнообразить своих героев или уже перед первой игровой встречей дать персонажу чёткую специализацию. Также на этом шаге подсчитываются вторичные характеристики персонажей.

Другие стили игры и начальный опыт

Кампании и группы игроков могут быть столь же изменчивы и непостоянны как сам Хаос. Описанные выше правила подходят для большинства обстоятельств, но бывают и исключения. Например, если мастер хочет провести кампанию, где все герои будут культистами в одном улье, ему стоит немного скорректировать правила – разрешить брать только героев-людей и снизить стартовое количество опыта до 500 ОО. С другой стороны, мастер может устроить кампанию про космодесантиков Хаоса, служащих Тёмных богам ещё со времён Ереси Гора. В таком случае, следует запретить игрокам создавать персонажей-людей и увеличить начальное количество опыта до 2000 или даже больше. Кроме того, стоит изменить начальные показатели Порчи и Тёмной славы.

Также мастер может просто дать игрокам больше очков Опыта при создании персонажей, чтобы у тех получились по-настоящему опасные воины Хаоса. Это усложняет создание героя, но позволяет вести кампании с поистине эпическим размахом. Сколько именно дополнительного опыта дать – зависит от группы, но мастерам рекомендуется ограничивать свою щедрость 3000 очков – иначе еретикам вскоре будет просто некуда расти.

За каждую дополнительную 1000 очков Опыта, каждому персонажу стоит выдать +3 к Тёмной славе и +5 очков Порчи. Если это поднимет количество очков Порчи до порога, достаточного для изменения принадлежности или получения мутаций, игрок будет бросать проверки на изменение принадлежности или выбор мутаций лишь после того как потратит весь начальный опыт.

Шаг 6: Порча и снаряжение

Персонажи **Black Crusade** сознательно посвятили себя Хаосу. Скверна, что его прикосновение оставило на их душах исчисляется в очках Порчи. Свершения персонажей во славу Тёмных богов приносят им известность – она определяется характеристикой «Тёмная слава». Величина Тёмной славы, наравне с расой и архетипом, определяет начальное снаряжение персонажа.

Шаг 7: Под знамёна Тёмных богов

Каждый из четырёх богов Хаоса сулит последователям свой путь. На этом этапе каждый игрок должен решить, хочет ли его персонаж служить одному из Тёмных богов или пройдет несколько шагов по каждому из путей, признавая только Хаос Неделимый. Хотя преданность персонажа со временем может измениться, Губительные силы не прощают предателей и скоры на расправу с отступниками.

Шаг 8: Игра в Black Crusade!

Когда все персонажи будут созданы, можно начинать игру в **Black Crusade**!

Шаг 1: Выбор расы

«Не каждый удостоится внимания Тёмных богов. Лишь явственно исключительные достойны их взора»

— Аврелий, тёмный апостол из Несущих Слово

Прежде всего, игрок должен выбрать расу своего персонажа. Империум Человека простирается на всю галактику и населён несметными миллиардами людей. Некоторые из них примыкают к воинству Тёмных богов, отвергают Империум и отдают себя Имматериуму, становясь приверженцами Хаоса. Крошечная толика верноподданных проходит обширное биологическое улучшение и преобразуется в космодесантников. За тысячелетия многие из них встали на путь служения Губительным силам и превратились в космодесантников Хаоса.

Мастер волен заявить, что в его кампании приемлемы персонажи только одной расы. Для некоторых кампаний даже удобнее, если все герои будут или людьми или космодесантниками Хаоса. Перед тем как делать выбор, игрокам лучше посоветоваться с мастером и узнать, не собирается ли он ограничить выбор рас.

КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Десять тысячелетий назад девять примархов и подчинённые им легионы космодесанта прозрели ложь, что проповедовал Император, ведя Великий крестовый поход. Они осознали, что отрицание им псайкеров и сущностей Имматериума – просто жалобное мяуканье испуганного котёнка. Они восстали против его нежелания погрузиться в тайны далёкого прошлого человечества. И, наконец, они поразились его возвращению на Терру – Император, что оставил Великий крестовый поход и переложил тяготы идущих войн на Гора и его братьев-примархов, показал, насколько у верных сыновей равнодушный отец. Примархи были разгневаны, ранены, преданы – и они подняли оружие против отца и ввергли Империум в разрушительную гражданскую войну.

Хотя в итоге неисчислимые воинства Императора одержали победу, Тёмные боги вознаградили тех, что последовал за Гором. С тех пор, легионеры-предатели всегда были верными сторонниками Губительных сил; они распространяли влияние Имматериума на всех, кто мог воспринять его. Те, кто добивался успехов, получали всё новые дары, делавшие этих сверхлюдей все сильнее.

Ваш еретик может быть одним из выживших космодесантников Хаоса тех времён – обычные в Варпе искажения времени могли сократить для него десять тысяч лет, прошедшие со времён Великой Ереси. Но он может быть и недавно обращённым – верноподданным космодесантником, что осознал истину, которую скрывали его орден и весь Империум, и встал под знамёна Хаоса. Как бы то ни было, постоянное влияние Варпа и десятилетия, если не века, бесконечных битв могли лишить его большей части воспоминаний. Космодесантник Хаоса может почти забыть своё прошлое, будучи поглощён настоящим и собственным путём к величию, а может помнить каждую тысячелетней давности обиду из своей былой жизни.

Генетические улучшения и снаряжение ставят космодесантников намного выше простых смертных. Такая сила – настоящий наркотик. Единожды познавший её, всегда будет стремиться стать ещё могущественнее, значит – более восприимчивым к одурманивающей песне Хаоса.

Космодесантники Хаоса идут разными путями. Некоторые из этих тёмных героев сохраняют тень вер-

Стартовые способности космодесантника Хаоса

Все персонажи-космодесантники Хаоса начинают игру с перечисленными ниже умениями, талантами, особенностями и снаряжением.

Стартовые умения: «Атлетика», «Бдительность», «Запретное знание (Адептус Астартес, Ересь Гора и Долгая война)», «Навигация (Планетарная)», «Обыденное знание (Война)», «Парирование», «Уклонение», «Управление (Наземная техника)», «Языкознание (Низкий готический)».

Стартовые таланты: «Амбидекстрия», «Бугрящиеся бицепсы», «Быстрое выхватывание», «Владение легионным оружием», «Кулачный боец», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Сопротивляемость (Жара, Холод, Токсины)», «Стальные нервы»

Стартовые особенности: «Амфибия», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+4)»

Стартовое снаряжение: легионный силовой доспех, легионный болтер или легионный болт-пистолет, легионный боевой нож, четыре магазина для выбранного оружия

ности древнему легиону, даже если сами сражаются в рядах малочисленной банды. Другие разрывают былые союзы, отвергают собратьев и идут дальше, преследуя лишь собственные цели. Иногда в их бандах встречаются обычные люди-отступники, изменившие Империуму и присягнувшие Губительным силам. Некоторые собирают под своё начало целые полчища смертных, ксеносов и даже демонов. Другие странствуют по галактике в одиночестве, вступая с кем-то в союз, лишь если того потребует их цель. Цели могут быть какими угодно – от желания отмстить за себя Империуму и предавшему их Императору до жажды власти или тяги к знаниям и тайной мудрости.

Хотя космодесантники Хаоса – это могучие и преданные слуги тёмных сил, даже у них есть свои слабости. Космодесантник Хаоса не сможет проникнуть в человеческое сообщество. Генетические модификации сделали их настоящими исполинами, резко выделяющимися на фоне простых смертных. Преданность астартес искусству войны и безостановочные тренировки не дают им времени заниматься чем-то ещё. Добровольное отдаление от обычных людей приводит к тому, что за десятилетия и века они попросту забывают многие социальные тонкости. Кроме того, космодесантникам Хаоса почти незнакомы проблемы, что мучают многих обычных жителей Империума – эти воины редко нуждаются в том, чтобы искать себе пищу, убежище и другие обычные удобства. Такие трудности преодолимы, но требуют от астартес-предателей немалых усилий.

Космодесантники Хаоса в Black Crusade

Действие **Black Crusade** происходит в Вопящем вихре и его окрестностях – крупном варп-шторме на рубежах имперского космоса, рядом с сектором Каликсида. До Ока Ужаса и легионов Аббадона Разорителя далеко, и персонажи-космодесантники в **Black Crusade**, скорее всего, будут не воинами постоянных рот, что входят в целые армии, а одиночками или членами маленьких банд из дюжины бойцов. Хотя в Вихре есть крупные воинства, они постоянно раскалываются, объединяются и снова разбиваются на отдельные банды, что ведут бесконечные междоусобные войны. В некоторых таких бандах даже встречаются нелюди. Космодесантники Хаоса, разбросанные по тысячам миров Вопящего вихря, ищут применения своим грозным умениям, стремясь воплотить свою мечту – однажды повести собственный чёрный крестовый поход.

Космодесантники Хаоса наделены сверхчеловеческой силой и стойкостью – таково воздействие геносемени, что когда-то обратило их в астартес. Благодаря

Имплантаты космодесантников Хаоса

Как и имперские астартес, космодесантники Хаоса обладают вживлёнными в их тела органами и генетическими модификациями. Этот раздел кратко описывает, какие игромеханические преимущества дают эти имплантаты персонажу-космодесантнику – в большинстве своём, это таланты и особенности, что уже указаны в перечне стартовых талантов и особенностей космодесантника.

Второе сердце: этот орган обеспечивает особенности «Сверхъестественная Сила» и «Сверхъестественная Выносливость»

Оссмодула: этот имплантат обеспечивает особенность «Сверхъестественная Выносливость»

Бископея: этот имплантат обеспечивает особенность «Сверхъестественная Сила»

Гемастамен: этот орган обеспечивает особенности «Сверхъестественная Сила» и «Сверхъестественная Выносливость»

Орган Ларрамана: этот орган снижает вероятность погибнуть от кровотечения с 10% до 5%.

Каталептический узел: благодаря ему, космодесантник Хаоса не получает штрафов на основанные на Восприятии проверки (например, проверки «Бдительности»), вызванные долгим отсутствием сна.

Преомнор: этот имплантат обеспечивает талант «Сопротивляемость (Яды)».

Омофагия: благодаря этому органу, космодесантник Хаоса может получать нужные сведения из съеденных частей тела врага. Какие именно сведения можно так получить, остаётся на усмотрение мастера – как правило, это должно быть что-то достаточно важное и очевидное для врага.

Мультилёгкое: этот имплантат обеспечивает особенность «Амфибия»

Оккулоб: этот имплантат обеспечивает талант «Обострённые чувства (Зрение)»

Ухо Лимана: этот имплантат обеспечивает талант «Обострённые чувства (Слух)»

При-ак мембрана: позволяет космодесантнику Хаоса добровольно входить в состояние «приостановленной активности». Для этого требуется медитация на протяжении 1к5 раундов. Этот орган также срабатывает автоматически, если персонаж теряет сознание из-за Критического урона. Ранения космодесантника Хаоса, что находится в состоянии «приостановленной анимации», не исцеляются, но и не ухудшаются. Чтобы вывести персонажа из этого состояния, требуется химическая терапия, самовнушение и успешная Тяжёлая (-20) проверка «Медики».

Меланохром: этот имплантат обеспечивает особенность «Сверхъестественная Выносливость»

Оолитовая почка: этот имплантат обеспечивает талант «Сопротивляемость (Токсины)»

Невроглотис: этот имплантат обеспечивает талант «Сопротивляемость (Токсины)»

Мукраноид: этот имплантат обеспечивает талант «Сопротивляемость (Жара, Холод)»

Железа Бетчера: космодесантники Хаоса способны плевать во врагов кислотой. Это считается выстрелом из дистанционного оружия со следующим профилем: 3 метра, 1к5, ББ 4, Отравленное. Если персонаж набрал три или больше ступеней успеха в проверке Дальнего Боя, он может также ослепить противника на 1к5 раундов.

Прогеноиды: эти имплантаты способны превратить обычного человека в космодесантника, а могут убить его, вызвав страшное перенапряжение. Верноподданные астартес хранят большие запасы прогеноидов, извлечённых из тел павших собратьев и используют их, чтобы создавать новых космодесантников. Многие же космодесантники Хаоса относятся к прогеноидам с куда меньшим почтением. Игромеханического эффекта эти органы не оказывают, но некоторые люди вполне могут захотеть заполучить их для собственных гнусных целей (например, чтобы создать ещё больше космодесантников!)

Чёрный панцирь: благодаря этому имплантату, космодесантники Хаоса легко управляются со своими силовыми доспехами. Хотя космодесантник в силовом доспехе обладает особенностью «Размер (Крупный) (5)», благодаря чёрному панцирю враги не получают бонуса к проверкам Дальнего Боя против него.

этому, космодесантники проще переносят мутации и непостоянное внимание Варпа. Персонаж-космодесантник в **Black Crusade** может быть даже легионером-предателем – воином одного из девяти изначальных легионов-предателей Ереси Гора, прожившим в Варпе десять тысяч лет и за прошедшие тысячелетия (которые из-за вызываемых Варпом искажений времени могли показаться ему всего лишь столетием) добравшимся до Вопящего вихря. Не с меньшим успехом он может оказаться недавним предателем, бежавшим от своих сородичей в Вихрь. Он даже может быть выходцем из каликсидского ордена космодесанта – Грозовых Стражей или любого другого известного ордена.

Главные умения и таланты, которыми наделён космодесантник Хаоса – это плоды генетической модификации и жестких тренировок, что превратили его в сверхчеловека. Специфика создания космодесантника такова, что все персонажи этой расы должны быть мужчинами-людьми, хотя дары богов Хаоса могут сделать само понятие пола бессмысленным. Космодесантники Хаоса могут обладать дополнительными особенностями и талантами, связанными с их происхождением и легионом, частью которого они когда-то были. Также следует отметить особые способности, что персонаж может получить за преданность определённому богу Хаоса. Об этом подробно описано в разделе **«Шаг 5: Трата опыта».**

Стартовые способности человека

Все персонажи-люди начинают игру с перечисленными ниже умениями и особенностями

Стартовые умения: «Обыденное знание (Два любых)», «Ремесло (Одно любое)», «Языкознание (Низкий готический)»

Стартовые особенности: «Быстрый или мёртвый»

Быстрый или мёртвый

Чтобы выжить в Вихре, особенно будучи простым смертным, нужно обладать быстрым умом и ловким телом. Иногда молниеносные рефлексы могут послужить не хуже керамитового доспеха. Все еретики с этой особенностью получают +2 к броску Инициативы.

ПРИВЕРЖЕНЕЦ ХАОСА

Несметные миллионы людей проживают свои жалкие жизни в Империуме Человека под неусыпным взором бессмертного тирана. Для многих из них один день едва отличается от другого. Бесконечная, безнадёжная рутина и надзиратели из Администратума не дают людям добиваться своих целей. Многие разделяют насаждаемую Экклезиархией веру в Лжеимператора, в тщетной надежде, что он дарует спасение. Те же смертные, что обращаются к иным богам, собирательно именуются «приверженцами Хаоса».

Еретик-человек – это персонаж, что осознал бесконечную ложь, что повторяют сторонники Империума. Он презрел угрозу жестокой кары, что сулит тоталитарный режим каждому, кто возвысит голос против лжи. Он принял силу и знание, что сулят сущности Варпа, веря, что они спасут от тирании и отупляющей рутины. Также еретик может быть жертвой обвинений или предательства со стороны самого Империума. Быть может, он был рождён мутантом или псайкером – то есть, будущим трупом или рабом. А может быть, он просто нарушил один из бессчётных имперских законов и вместо того, чтобы покорно принять наказание, дал отпор или бежал, поклявшись отомстить.

Обстоятельства, в которых персонаж впервые столкнулся с Хаосом и почему отозвался на его зов, могут быть очень разными. Одни тянуться к могуществу ради самого могущества. Таковы имперские военачальники, планетарные губернаторы или наследники огромных капиталов. Эти люди добились всего, но им всё равно мало. Шёпот, сулящий запретные знания, предлагает простое решение. Будущие еретики прислушались к нему, пошли на нужные жертвы, сочтя их приемлемыми, и стали тайными орудиями Хаоса внутри Империума, распространяющими его влияние среди высших слоёв общества или расшатывающими его изнутри, подстраивая несчастные случаи или намеренно совершая ошибки.

Другие еретики жаждут мести. Быть может, Империум несправедливо покарал родного им человека, отправил близкого друга на Чёрные корабли или случайно обрёк их планету на десятилетия голода. Такие люди услышали о запретных путях и добрались до их тайн. Отвергнув имперские законы, они решились на месть, быть может, даже успешную. С того мига, эти люди обязаны проповедовать веру в своих тайных покровителей и искать для них новых сторонников.

Кроме того, персонаж может быть учёным, инквизитором или членом Экклезиархии, что изучал силы Хаоса, надеясь, что так сможет лучше понимать своего врага. Быть может, сперва его знания были безвредны, но потом начали совращать. Такой человек может использовать познания с самыми лучшими намерениями и обратить их в оружие против величайшего врага Империума. Увы, шрамы от таких битв не заживают никогда, и постепенно жажда всё большего могущества становится невыносимой.

Очевидно, что устремления и образы действий людей, что служат Тёмным богам, могут разительно от-

личаться. Хотя вряд ли они станут столь же великими воинами как космодесантники Хаоса, им открыто много иных путей. Простой человек может распространять слово Губительных сил так, как это не под силу ни одному космодесантнику.

Люди в Black Crusade

Каждый персонаж-человек в **Black Crusade** явно стал слугой Хаоса намного позже легионера-предателя. Скверна и свирепость Варпа редко бывают милосердны в человеческому телу и рассудку – смертные куда тяжелее переносят воздействие Имматериума, нежели космодесантники Хаоса. Потому вряд ли персонаж-человек будет родом из давних времён Ереси Гора или пришельцем с другого конца Империума.

Большинство персонажей-людей в **Black Crusade** родились в одном из окружающих Вопящий вихрь регионах. Многие из них – каликсидцы, имперские подданные или солдаты, что по разным причинам бежали со службы Императору, спасаясь от идущих по их следу ищеек Бога-Трупа. Многих беглецов ловят или убивают, но немногие счастливцы обретают убежище в Вопящем вихре.

Иные могут быть уроженцами пространства Коронус. На забытых мирах, что не озаряет свет Астрономикона, тысячелетиями живут племена дикарей-язычников. Они ничего не знают, ни об Империуме, ни о Боге-Императоре, но поклоняются куда более древним и тёмным божествам. Некоторые из таких миров не столь уж и дики – на них существуют целые цивилизации, путь к которым был забыт или перерезан варп-штормами. Иногда вольные торговцы переоткрывают такие миры и берут местных рабами на свои корабли. Порой на диких планетах появляются пираты-головорезы, что ищут рабов, добычу и новобранцев. Как бы то ни было, коронусские язычники могут покинуть родной мир и попасть в Вопящий вихрь.

Родиной третьих может быть Иерихонский рубеж. Быть может, они начали свои жизни как подданные Империума, а может – родились на одном из захваченных Хаосом миров вокруг Аномалии Гадекса (или прямо внутри неё). Хотя такие люди могли прокрасться на борт имперского корабля, идущего через Колодец Ночи и попасть в Каликсиду, куда вероятнее, что они отправились вглубь Аномалии, следуя причудливыми путями искаженного пространства, и оказались в Вопящем вихре. В любом случае, такие еретики будут закалёнными и не понаслышке знакомыми с Варпом и богами Хаоса – другой жизни они просто не знают.

Наконец, среди еретиков немало людей, родившихся в пределах самого Вихря. Более подробно этот варп-шторм описан на странице 323, а сейчас вполне достаточно сказать, что внутри него хватает миров, где живут дикие племена, возвышаются багровеющие кузницы и сверкают шпили колдовских городов. Уроженцам таких краёв не нужна месть далёкому и почти неизвестному Империуму – их куда больше интересуют богатства, что тот сжимает слабеющей хваткой.

Шаг 2: Определение характеристик

«Человек измеряется лишь деяниями. Пустые цифры ничего не скажут о его душе»

– воевода Михаил Хассид

Характеристики отражают природные физические и психические способности персонажа. Они имеют значения от 0 до 100, и показывают, насколько успешно еретик может действовать в напряженной обстановке, а также показывают, какими ещё способностями он может обладать. Помните, что предпринимая проверку, персонаж должен выбросить на костях число, меньшее характеристики своего еретика. Таким образом, чем выше нужная характеристика, тем выше шанс преуспеть, чем столкнуться с последствиями провала. Более подробно характеристики описаны на странице 34.

Ближний бой (ББ)

Ближний бой показывает удаль персонажа в рукопашной схватке – неважно, пускает он в ход кулаки, когти, зубы или цепной топор.

Дальний бой (ДБ)

Дальний бой отражает умение персонажа обращаться стрелковым оружием – в том числе, болтерами, лазганами, гранатами и даже луками и арбалетами.

Сила (С)

Эта характеристика показывает грубую силу персонажа, а также его способность поднимать и переносить тяжести.

Выносливость (Вын)

Выносливость показывает, насколько легко персонаж переносит ранения, сопротивляется ядам, условиям среды, болезням и другим обычным опасностям.

Ловкость (Лов)

Ловкость отражает быстроту, грацию и скорость реакции персонажа.

Интеллект (Инт)

Эта характеристика показывает, насколько персонаж умён, рассудителен и эрудирован.

Восприятие (Вос)

Восприятие отражает остроту чувств персонажа и то, как он воспринимает всё, окружающее его.

Сила воли (СВ)

Сила воли показывает способность персонажа сопротивляться кошмарам Варпа и ужасам битвы, а так-

же выносить жестокость, которую он может считать обязательной по отношению к своим врагам.

Общительность (Общ)

Общительность отражает способность персонажа взаимодействовать с другими существами, соблазнять их, очаровывать или убеждать.

Тёмная слава (ТС)

Тёмная слава отражает то, насколько известен персонаж в Царстве Хаоса; высокая Тёмная слава также даёт дополнительные способности.

Бонус характеристики

Каждая характеристика имеет свой бонус – число, равное количеству полных десятков в характеристике. К примеру, персонаж с Силой 41 имеет бонус Силы 4. Бонусы характеристик используются, чтобы измерять величину успеха или провала в обстоятельствах или проверках, допускающих разную степень «качества» результата.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Все характеристики определяются одновременно. Для каждой игрок делает бросок 2к10, складывает выпавшие результаты и прибавляет 30, если его персонаж – космодесантник Хаоса или 25 – если он человек. В этой разнице отражено генетическое превосходство космодесантников над простыми смертными (которое, однако, сбалансировано меньшим количеством очков Опыта, так что волноваться не о чем).

Игрок делает девять таких бросков – по одному для каждой характеристики и записывает результаты на лист персонажа. Не забывайте вписывать число десятков каждой характеристики в отдельный кружок – так бонус характеристики всегда будет можно увидеть, едва бросив взгляд на лист. Помните, что одна или несколько характеристик могут измениться, благодаря последующим выборам в ходе создания персонажа.

Поскольку предполагается, что ваши персонажи благословлены Тёмными богами, каждый игрок может перебросить одну из характеристик, на своё усмотрение. Перебросив характеристику, игрок обязан принять новый результат, даже если он будет хуже старого.

Единственное исключение – Тёмная слава. Вместо того чтобы бросать 2к10 и прибавлять 30 (для космодесантников Хаоса) или 25 (для смертных последователей), игрок бросает только 1к5 и прибавляет всего 19. Эту характеристику игрок тоже может перебросить, если захочет. Более подробно Тёмная слава описана на странице 304

Распределение очков

Существует и альтернативный метод определения характеристик – просто позволить игрокам распределить некое количество очков по разным характеристикам так, как они того захотят. При этом каждый еретик начинает с 30 очками в каждой характеристике, если он космодесантник Хаоса, или 25 очками, если он человек, и может распределить ещё 100 очков. Определяя характеристики таким образом, нельзя вкладывать в одну характеристику больше 20 очков. Эта методика позволяет получать немного более сильных персонажей.

Тёмная слава при этом определятся по общим правилам.

ПРИМЕР:

Джейсон создает нового персонажа. Определяя его Ближний бой, он бросает 2к10, получая 11. Прибавив 30, Джейсон получает итоговое значение Ближнего боя – 41. Таким же образом он накидывает все остальные характеристики, получая следующие результаты:

Характеристика	Результат броска	Итог	Бонус характеристики
Ближний бой	11 (+30)	41	4
Дальний бой	8 (+30)	38	3
Сила	16 (+30)	46	4
Выносливость	10 (+30)	40	4
Ловкость	9 (+30)	39	3
Интеллект	5 (+30)	35	3
Восприятие	12 (+30)	42	4
Сила воли	13 (+30)	43	4
Общительность	7 (+30)	37	3
Тёмная слава	4 (+19)	23	2

Ученик мой

Я хочу дать тебе совет, который должен был дать много лет назад. Выбирай себе не тех слуг, что уже многое умеют, но тех, кто могут многому научиться.

Я видел, как жалкий землекоп принёс великую жертву Кровавому богу. Раньше он рылся в глиняном карьере – ему неоткуда было научиться владеть топором. Он был силён и крепок – только и всего. Но я вытащил из него воина, так же как он вытаскивал глину из земли.

Вскоре он стоял на руинах Изумрудного храма, весь покрытый кровью моих врагов, крича, что хочет сражаться дальше. Вот так ты должен выбирать себе слуг, юный Адалия.

Жди, когда колокола Сантбона пробьют дважды. Тогда я приду за собой, и надеюсь, что твои слуги помогут тебе пережить это испытание. Да пребудут с тобой Тёмные боги. Докажи, что ты достоин, ученик мой.

Шаг 3: Выбор архетипа

Вымышленных персонажей нередко делят по ролям, которые каждый из них играет в истории. Такие роли – например, «юный воин», «умудрённый старец», «мошенник с золотым сердцем» иногда обобщённо называют «архетипами». В **Black Crusade** нет жёстких ограничений на покупку улучшений, и потому персонажи получаются очень разнообразными. Тем не менее, они делятся на группы – архетипы, каждый из которых воплощает некий обобщённый образ.

Третий шаг в создании персонажа – это выбор архетипа, т. е. роли, которую ваш герой будет играть в кампаниях **Black Crusade.** Многие игроки заранее придумывают себе образ, так что этот шаг они преодолевают быстро и просто. С другой стороны, игрок может сперва определиться с характеристиками персонажа и посмотреть, какому архетипу они лучше подойдут.

Этот раздел описывает восемь архетипичных образов, по четыре для космодесантников Хаоса и простых смертных. Каждому игроку стоит ознакомиться со всеми возможными вариантами и выбрать подходящий, с учётом расы персонажа. Помните, что этот выбор явно окажет большое влияние на то, как персонаж сможет проявить себя. **Каждый персонаж должен обладать одним и только одним архетипом.**

У каждого архетипа есть уникальная особая способность. Каждый персонаж получает особую способность своего архетипа и может использовать её до тех пор, пока не погибнет.

СПИСОК АРХЕТИПОВ

ЧЕМПИОН (КОСМОДЕСАНТНИК ХАОСА): воин и обожаемый или устрашающий командир.

ИЗБРАННЫЙ (КОСМОДЕСАНТНИК ХАОСА): опытный и закалённый боями солдат.

ИЗГОЙ (КОСМОДЕСАНТНИК ХАОСА): изгнанник и одиночка, присоединяющийся то к одной, то к другой банде.

КОЛДУН (КОСМОДЕСАНТНИК ХАОСА): космодесантник Хаоса, овладевший психическими искусствами.

ИЗМЕННИК (ЧЕЛОВЕК): лазутчик и сладкоречивый искуситель, искусный вождь бесчисленных толп.

ОТСТУПНИК (ЧЕЛОВЕК): воин, что выживает, благодаря мастерству, а не грубой силе.

ЕРЕТЕХ (ЧЕЛОВЕК): человек, посвящённый в тайны технологии, восставший против культа Механикус.

ПСАЙКЕР (ЧЕЛОВЕК): несанкционированный и обернувшийся к Хаосу псайкер, могущественный и осквернённый Варпом.

Чемпион

«Присоединяйтесь ко мне, братья, и мы заставим приспешников неживого Императора заплатить за ложь и предательство!»

– Скайрар, владелец «Жажды возмездия»

Космические десантники не зря считаются сверхлюдьми – это верно, как для служащих Императору, так и для изменивших ему астартес. Но даже в рядах легионеров-предателей находятся те, что превосходят собратьев. Такие космодесантники – настоящие лидеры, чьи умения отточены бесконечной борьбой за то, чтобы удержать в узде банду падших астартес. Таких воинов и командиров называют по-разному, но в **Black Crusade** их собирательно именуют «чемпионами».

За прошедшие тысячелетия, легионы-предатели постепенно утратили былое единство и иерархию. Вместо отделений с назначаемыми сержантами во главе, банды космодесантников Хаоса собираются вокруг самых сильных, отважных и опасных астартес. Эти возвышающиеся чемпионы – самозваные командиры, что украшают доспехи мрачными трофеями и носят могучее оружие, древностью превосходящее саму Ересь Гора. Ведомые всесжигающим честолюбием, они стремятся стать сильнее всех своих товарищей, но лишь самые жестокие и умелые выживают достаточно долго, чтобы стать владыками Хаоса.

Наиболее могущественные и безжалостные чемпионы стремятся заполучить тактические дредноутские доспехи. Такая броня делает их почти неуязвимыми и позволяет носить и использовать оружие, которое даже космодесантник в силовом доспехе не сможет и поднять. Увы, тактические дредноуты чрезвычайно редки и самый обычный способ заполучить его – вызвать обладателя на поединок и убить его. В банде из нескольких терминаторов-предателей быстро выделяется лидер. Такой терминатор-чемпион – самый жестокий и себялюбивый воин, тот, кем мечтают стать все остальные терминаторы.

Самые могущественные чемпионы становятся владыками – людьми, у которых хватает проницательности и силы, чтобы подчинять своей воле не только собратьев, но и силы самого Хаоса. Это умелые лидеры и непревзойдённые воины, что ведут за собой многочисленные банды, пиратские флоты или даже чёрные крестовые походы в Империум. Таковы некоторые, хотя далеко не все, чемпионы, которых можно встретить в легионах-предателях.

Стартовые умения, таланты и снаряжение

Чемпион должен быть космодесантником Хаоса

Стартовые умения: «Командование», «Учёное знание (Одно любое)», «Запугивание» или «Проницательность», «Обаяние» или «Обман»

Стартовые таланты: «Аура власти», «Железная дисциплина» или «Пугающий голос», «Ничтожный слуга» или «Верный удар»

Стартовое снаряжение: легионный силовой меч

Количество ран: 15+1к5

Особая способность: «Пример для подражания»

Возвышающиеся чемпионы – прирожденные лидеры; нередко они переделывают банду по своему образу и подобию, осознанно или нет. Когда любой союзник, которого чемпион может видеть, использует очко Тёмной славы, чемпион может, в качестве свободного действия, позволить этому союзнику использовать это очко Тёмной славы так, как если бы этот союзник обладал тем же количеством очков Порчи и принадлежностью, что и чемпион.

Игра за чемпиона в Black Crusade

Ниже описано несколько способов отыгрывать чемпиона в **Black Crusade.** Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Многие чемпионы отдают себя Хаосу в жизни и в смерти, обменивая самих себя на силу и покровительство. Губительные силы даруют им знание и могущество, и чемпионы ведут целые армии, за-

воёвывают миры и добиваются бессмертия. Впрочем, даже если чемпион всего лишь тешит собственное честолюбие, боги исподволь влияют на него, и каждая победа чемпиона идёт на благо его покровителей.

Но даже одинаково преданные Хаосу командиры действуют по-разному. Персонаж может вызывать уважение благодаря подвигам, что он совершил во имя Тёмных богов, и твёрдой верой в то, что его последователи всегда готовы действовать по своим убеждениям. Он может вдохновлять подчинённых своим примером, и они будут стремиться оправдать высокие ожидание вождя. Но также чемпион может править лишь грубой силой и добиваться чужой верности одними угрозами – ведь, скорее всего, именно он будет самым могучим воином во всей банде. Чемпион может увлекать последователей обещаниями щедрой награды – и речь не только о богатствах. Как бы не действовал такой командир, он отлично умеет вызывать уважение, покорность и преданность.

Конечно, одно умение командовать бесполезно, если не подкреплено тактической грамотностью и хитростью. Чемпион должен уметь распознавать слабые стороны врага и осознавать свои преимущества. Будучи в меньшинстве – а когда сталкиваешься с неисчислимыми воинствами Империума, это случается постоянно – чемпион должен увидеть или создать условия, что позволят ему победить. Вселенная сорок первого тысячелетия сурова и безжалостна – и для слуг Губительных сил это верно вдвойне. Чемпион, что не оправдал своих ожиданий – и, быть может, ожиданий капризных Тёмных богов – очень быстро станет мертвецом или обратиться в отродье.

Чемпион может служить Губительным силам столетиями – а из-за искажений времени, что вызывает Варп, в тварном мире могут пройти и тысячи лет. Он может быть даже участником Ереси Гора. Даже если еретик был обращён относительно недавно, он уже успел верно послужить Тёмным богам, сперва обычным воином, а потом и вожаком целой банды .

За десятилетия службы чемпион мог заниматься самыми разными вещами. Одни осваивают множество видов оружия и стратегий. Хотя у таких воинов могут быть свои излюбленные приёмы, у них хватает знаний и умений, чтобы командуя битвой или целой войной, всякий раз действовать наилучшим образом. Стратегия и тактика чемпиона могут опираться на личные убеждения, а могут быть изобретательным плодом суровой необходимости, где практичность и вероятность успеха стала выше собственных предпочтений.

Большинство чемпионов отлично знает, как боги Хаоса награждают за победы и карают за поражения. Они страстно ждут превращения в князей демонов и более чем охотно жертвуют кем и чем угодно, что может задержать их на этом пути или увести с него.

ЧЕМПИОНЫ ВИХРЯ

В Вопящем вихре обитает множество банд Хаоса, а значит и немало чемпионов. Многие банды состоят, как из падших астартес, так и из простых смертных; местные легионеры-предатели очень разрозненны и нередко сражаются друг с другом за власть. Из-за этого чемпион в Вопящем вихре может оказаться вожаком совсем небольшой группы собратьев-космодесантников, а может возглавлять банду, почти целиком состоящую из обычных людей.

За прошедшие десять тысячелетий, в Вихре побывали воины изо всех изначальных легионов-предателей и множество космодесантников из более «современных» орденов-отступников. Хотя долгие годы могли скрыть различия между ними, некоторые сохраняют отличительные черты своего прежнего легиона или ордена.

Вот несколько примеров того, кем может быть космодесантник-чемпион в Вопящем вихре:

Тёмный апостол из Несущих Слово: Несущие Слово известны фанатичной преданностью Губительным силам, как своим богам. Говорят, что примарх Лоргар, был одним из первых обратившихся к Хаосу и что именно его влияние привело к падению Гора. Тёмные апостолы из этого легиона, способные внушать повиновение и вселять веру одними лишь речами – зловещие двойники капелланов космодесанта. Говорят, что в Вопящем вихре обитает несколько таких ораторов.

Альфа-легионер: Альфа-легион известен тем, что достигать своих целей ему помогают диверсии, сложные операции по тайному проникновению и тщательное тактическое планирование. Нередко они готовы сотрудничать даже не с космодесантниками. Чемпионы из Альфа-легиона в Вопящем вихре удивительно хорошо подходят для того, чтобы возглавить смешанную банду из смертных-отступников и легионеров-предателей, и многие из них так и делают.

Предатель предателей: в Вопящем вихре встречаются чемпионы, что обретаются здесь не по своей воле, а из необходимости. Некоторые были воинами других, более крупных банд и потерпели поражение, бросив вызов вышестоящим. Едва избежав смерти, они бежали в Вихрь, чтобы собраться с силами и отомстить.

Вожак банды с Сумеречных миров: за прошедшие тысячелетия в Вихре царствовало, возвышалось и гибло множество чемпионов. Раньше они могли вести за собой собственные армии или править целыми мирами, а потом, волей судьбы и Варпа, потерять всё. Сейчас такие чемпионы собирают новые банды и начинают новый путь к вершинам власти в Вихре.

Избранный

«В этой галактике есть только война!»

— Адраст, телохранитель капитана Фенрикса Обречённого

Среди проклятых легионеров-предателей хватает воинов, способных выживать в самых опасных и неблагоприятных условиях. Такие опытные и преданные своему ремеслу космодесантники называются «избранными», и каждый собрат смотрит на них как на воистину «избранных» и благословлённых Губительными силами. Избранные более хладнокровны, смертоносны и стойки, чем другие астартес, и, не моргнув глазом, пожертвуют своими товарищами, чтобы обратить на себя взор богов.

У банд избранных десятилетия, а порой и века боевого опыта – они как никто умеют выживать на полях брани сорок первого тысячелетия. Эти свирепые и искусные астартес шагают в битву в первых рядах и сражаются там, где можно добыть самую громкую славу и самые ценные трофеи. Некоторые избранные способны проникать в тыл врага, устраивать засады или совершать фланговые обходы, чтобы неожиданно ударить по опорному пункту противника.

Опытных и безжалостных космодесантников Хаоса, которых можно называть «избранными», не меньше чем чемпионов. Избранные могут сбиваться в банды, объединённые верностью определённому Тёмному богу или любимому оружию и тактике. Последние могут очень сильно разниться – одни предпочитают цепные мечи и грозовые когти, другим по душе лазерные пушки, «Жнецы» или даже старые добрые болтеры.

Встречаются самые разные избранные – от безумных берсеркеров Пожирателей Миров до пресыщенных удовольствиями шумовых десантников из Детей Императора – их характеры различаются не меньше, чем облик и образ действий. Некоторые свирепо бросаются в бой, веря, что ярость позволит одолеть любого врага; другим по душе обстоятельный и бесстрастный подход; третьи вовсе полагаются на несложное колдовство и талисманы. Впрочем, большинство избранных отличает прагматизм и знание своего дела. Ради победы они готовы взяться за любой инструмент, что попадёт к ним в руки – это делает их совершенными, грозными воинами.

Стартовые умения, таланты и снаряжение

Избранный должен быть космодесантником Хаоса

Стартовые умения: «Запугивание», «Скрытность», «Уклонение+10» или «Парирование+10»

Стартовые таланты: «Молниеносные рефлексы», «Быстрая перезарядка», «Верный удар» или «Орлиный глаз», «Разоружение» или «Плечом к плечу»

Стартовое снаряжение: легионный болт-пистолет с двумя магазинами, легионный цепной меч.

Количество ран: 16+1к5

Особая способность: «Хладнокровный убийца»

Избранные – великие воины; мало кто может сравниться с ними в искусстве убивать и калечить. Когда избранный атакует врага в припадке Фанатичной ненависти, он может по желанию перебросить выпавший критический результат. Результат переброса окончателен.

Игра за избранного в Black Crusade

Ниже описано несколько способов отыгрывать избранного в **Black Crusade.** Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Большинство избранных куда больше интересует искусство войны, чем прославление Тёмных богов. Презирая погоню за богатством или поклонение Губительным силам само по себе, такие воины становятся воплощениями битвы и разрушения. Они живут для того, чтобы сражаться, и сражаются каждым из возможных способов. Если избранные не воюют – они готовятся к войне, а когда не готовятся – думают о ней. Хотя избранные могут обращаться к Тёмным бо-

гам, устраивая обряды и принося жертвы, делают они это довольно небрежно и лишь ради выгоды – приносят богам дары, чтобы боги помогли дальше упиваться собственным призванием и величайшей страстью – войной во всех её проявлениях.

Постоянные тренировки и опыт неизбежно приносят плоды. Избранные – это воины, что не знают себе равных. Хотя у каждого может быть излюбленная боевая доктрина – от ближнего боя до применения тяжёлого оружия или чего-то иного – как правило, избранные знакомы со множеством тактик. Они постоянно изучают врагов и союзников и тратят немало времени между боями, отрабатывая новые приёмы или продумывая ответные ходы. Беспредельная преданность избранных войне и постоянная подготовка позволяет им многое узнать о враге, просто увидев, как он сражается, и подготовиться отбить любой удар ещё до того, как противник его нанесёт.

Избранные никогда не бегут от битвы и принимают её всем своим существом. Они всегда готовы идти на риск, а для большинства война становится самоцелью. Слава, власть, богатство для таких воинов – это просто блага, что получает победитель, и средство воевать дальше. Сама возможность одолеть врага и искупаться в лучах триумфа – вот их истинная награда. Хотя избранные умеют ценить дары Тёмных богов и вырванное из слабеющих рук поверженного врага оружие, победа – это не повод праздновать и радоваться трофеям. Скорее это возможность залечить раны и отдохнуть, чтобы сражение со следующим врагом тоже окончилось победой.

Жизнь космодесантника Хаоса сурова, но жизнь избранного ещё тяжелее. Постоянные тренировки и непреходящая жажда всё новых битв могут истощить даже сверхчеловека. Жизнь избранного, что постоянно сталкивается со всё более опасными врагами, часто бывает коротка. Нетрудно представить, насколько опасны те, кто всё-таки выживает.

Такие еретики необычны тем, что почти не боятся вырождения, которое так страшит других слуг Тёмных богов. Хотя избранных может пугать такое преображение, они знают, что отродья Хаоса всегда были и будут воинами Губительных сил. Хотя ни один избранный не откажется от перерождения в могущественного князя демонов, обычно их редко привлекает присущая тем власть и ответственность. Пока у избранного есть возможность сражаться, он будет бросаться в каждый бой. Подвиги приносят им славу и благословения Тёмных богов, но ни то, ни другое, никогда не были целью избранных. Чувство ложной скромности здесь ни при чем. Единственная слава, что признают такие воители – это та, что они сами стяжали на поле брани. Им не нужны крики одобрения – они хотят помнить только мучительные вопли, что вырываются из глоток умирающих врагов. Если признание не позволяет сражаться в новых битвах и повергать все более и более опасных врагов – такое признание ничего не стоит. Они живут ради лихорадки боя – все прочее в глазах избранного почти не имеет значения. Им нужно только оружие и враги, против которых его можно поднять.

ИЗБРАННЫЕ ВИХРЯ

Избранный в **Black Crusade** может быть воином одного из изначальных легионов-предателей или одного из орденов-отступников. Он может даже сохранить связь со своим родным легионом. Впрочем, в Вихре ни один легион, и ни один владыка не имеют решительного преимущества. Поэтому многие избранные, оказавшись в Вихре, присоединяются к бандам Хаоса или пиратским шайкам в поисках сражений. Некоторые стремятся попасть на Иерихонский рубеж и ввязаться в идущую там войну, но куда больше избранных остаются в Вихре – они видят царящее здесь безвластие и ожидают кровавых войн между претендентами на господство.

Жнец Угасающих Ангелов: эти хладнокровные убийцы – самые опытные воины в банде Угасающих Ангелов. Они сосредоточены на искусстве ближнего боя, особенно – на сражениях группами против особенно стойких врагов. Эти закалённые души, действуя сообща, стремятся окружить противника, запутать его обманными приёмами и сразить сокрушительными ударами силового оружия. Даже против многочисленных врагов, жнецы продолжают применять свою стайную тактику, нередко вынуждая противников покинуть укрытия и принять ближний бой.

Новэ Армэ: эти дерзкие космодесантники избрали дорогу к могуществу через постоянное изменение. Никогда не ограничиваясь одной тактикой, умением и вооружением, они всегда выискивают новое оружие и пробуют новые доктрины. Обычно такие избранные странствуют, разыскивая окутанное слухами демоническое или ксенооружие, что смогут использовать сами. Иногда они присоединяются к какой-нибудь банде в обмен на знания об искусстве войны и стратегии. Многие стремятся обзавестись кибернетическими имплантатами или дарованными Варпом мутациями. Хотя многим избранным почти нет дела до того, что за технологии или чары, заставляют оружие действовать, они нередко сотрудничают с еретехами и колдунами, набираясь у них достаточно знаний, что использовать такое снаряжение.

Наёмник: в Вопящем вихре преданности может ожидать лишь тот, готов за неё заплатить. Некоторые малочисленные банды избранных живут тем, что продают свою службу в обмен на всё, что нужно им для того, чтобы и дальше сражаться и совершенствоваться. Эти бессердечные воины воюют ради того, чтобы воевать. На чьей стороне они бьются, их мало волнует – важно лишь то, чтобы наниматель продолжал снабжать их оружием.

Изгой

«Боги позволили мне идти своим путём. Кто ты такой, чтобы спорить с ними?»

— Малих, основатель и единственный член легиона Пылающего ока

Когда Великая Ересь закончилась, обезглавленные армии погибшего Гора бежали из Империума и скрылись в Оке Ужаса или забились в далёкие углы галактики. Там девять легионов-предателей, что поддержали военного магистра, раскололись – не могли не расколоться – на части. Когда-то единые легионы рассыпались на мириады мелких банд, пиратских команд и армий, попавших под начало самых харизматичных командиров и чемпионов Хаоса. Хотя некоторые из былых легионов порой объединяются под знаменем особенно могущественного чемпиона Тёмных богов – таков, например, Аббадон Разоритель – дни, когда бывшие легионеры сражались как единое целое, давно прошли.

Обычно космодесантники Хаоса держаться своих сородичей, но находятся и такие, что навсегда разрывают всякую связь с остатками легиона и идут собственным путём, держась в стороне от былых товарищей. Одни сами отказываются от давних клятв, других изгоняют за какой-то проступок, у третьих находятся тайные причины стать одиночками. Отныне эти космодесантники-изгои в одиночку странствуют по враждебной вселенной. Их единственные союзники – собственная хитрость, находчивость и воинское искусство.

Порой кто-то из легионеров-изгоев нарушает своё одиночество и присоединяется к банде. Обычно у него есть собственные причины сделать это, и скорее всего, он недолго останется в её рядах. Неудивительно, что новые товарищи вряд ли проникнуться доверием к космодесантнику, что верен только себе. Тем не менее, мало какая банда откажется принять искусного и находчивого воина.

Игра за изгоя в Black Crusade

Ниже описано несколько способов отыгрывать изгоя в **Black Crusade.** Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

У изгоев свой путь и свои цели. Обычно такие еретики полагаются только на себя, и не пользуются ничьим доверием. Одиночество не пугает и не останавливает их. Отсутствие товарищей приходится искупать умом и изобретательностью, которые позволят тщательно изучить цель и удостовериться, что ошибки не будет. Это не значит, что изгой всегда действует без союзников – на самом деле, многие присоединяются к бандам, в том числе состоящим не только из космодесантников – для изгоев последнее намного более характерно, чем для других астартес-предателей. Одиночество вынуждает их признавать, что с некоторыми задачами еретики-люди справляются куда лучше космодесантников. Хотя изгой никогда не забывает о собственных целях и неуклонно движется к ним, такой образ мыслей нередко приводит его в ряды человеческой банды.

Зачастую изгоев привлекает какой-то отдельный аспект Хаоса, влияние которого они стремятся распространять. Это может быть один из Тёмных богов, демон или даже некая философская мысль. Хотя изгои – могучие воины, их мастерство нередко совмещается с неожиданно широкими познаниями – в филосо-

Стартовые умения, таланты и снаряжение

Изгой должен быть космодесантником Хаоса

Стартовые умения: «Акробатика», «Выживание», «Обыденное знание (Одно любое)» или «Выживание+10», «Коммерция» или «Проницательность»

Стартовые таланты: «Ненависть (Одна любая)», «Всё видавший», «Ледяное сердце» или «Крепкое телосложение», «Чуткий сон» или «Бой вслепую»

Стартовое снаряжение: легионный цепной меч, четыре легионных фраг-гранаты, легионный дробовик с двумя магазинами

Количество ран: 15+1к5

Особая способность: «Находчивый»

Воин-одиночка сталкивается со множеством трудностей, и одна из главных – нехватка снаряжения. Изгои не боятся ни её, ни всех остальных. Изгой получает бонус +10 к своим проверкам Тёмной славы, направленным на то, чтобы получить Редкий или более распространённый предмет.

фии, политике, истории, ересях или даже колдовстве. То, что известие о произошедшей битве скажет услышавшим его, может волновать изгоя больше чем собственная победа в этой битве. Такая жажда знаний может быть связана с тем, как и почему разошлись пути изгоя и других космодесантников.

С другой стороны, изгой может заботиться только о себе самом. Он может мечтать о славе могущественного воеводы или просто радоваться своей известности как одинокого, но невероятно смертоносного воина. Он может искать новых приключений и новых мест, что можно исследовать и разорить; наконец изгоя может толкать вперёд жажда богатств, которые он добывает грабежами и мародёрством.

Изгои нередко действуют внутри Империума, пытаясь расшатать колосса на глиняных ногах. Они могут зарождать культы, вызывать беспорядки, совершать диверсии и сеять разрушение. Впрочем, несмотря на создаваемые такими еретиками культы и подрывные организации, изгои редко бывает достаточно умелыми лидерами – обычно они позволяют другим верховодить созданной ими сектой. Изгои – вечные бунтари, а потому не могут заставить себя уважать тех, кто склонился перед ними. Зачастую такие одиночки не стремятся кем-то править или командовать, оставляя это своим другим легионерам. Впрочем, стремление разрушать, уничтожать и мстить никогда их не оставляет.

Изгой всегда отделен от своих собратьев – по своей воле или в силу обстоятельств. Иногда братья по оружию предают его или гибнут. Изгой может быть даже верноподданным космодесантником, что обернулся к Хаосу и бежал из своего ордена. Так или иначе, отныне он действует в одиночку или с группой тщательно отобранных и разделяющих его убеждения соратников. Это могут быть даже обычные люди, так похожие взглядами на самого изгоя, что он готов считать их равными.

Если изгой оказывается единственным выжившим из целой банды или становится жертвой предательства, обычно его захватывает жажда мести. Целью его гнева может стать имперская организация, ксеносы или даже другая банда хаоситов. Выбранных врагов изгой может калечить, унижать или попросту истреблять.

Такие изгои редко планируют, что будут делать, когда отомстят. Многие готовы умереть, если это поможет свершить возмездие. В то же время, изгои готовы на многое, чтобы не погибнуть, пока цель не будет достигнута. Это вдвойне верно, если космодесантник-одиночка намерен отомстить за павших товарищей по оружию. Если он ещё сохранил преданность покойным братьям, осознание того, что он действует от их имени, придаёт изгою сил.

Изгои редко стремятся к апофеозу. Хотя сама мысль стать князем демонов не встречает у них сопротивления, они слишком поглощены собственными убеждениями и желаниями. С другой стороны, изгоев куда больше всех остальных страшит вырождение, ведь оно помешает достичь цели всей жизни. Сама идея подчинения чужой воле, какой бы сильной она не была, отвратительная изгоям.

ИЗГОИ ВИХРЯ

Изгой олицетворяет типаж воина-одиночки куда сильнее, чем любой другой космодесантник в **Black Crusade.** Для него важно не прошлое – он поглощён настоящим, своими целями и мечтами. Тем не менее, родной легион или банда всё ещё может иметь большое значение для изгоя, даже если он покинул своих собратьев много лет назад.

Вот несколько примеров того, какие космодесантники-изгои могут встретиться в Вихре:

Мотоциклист с Внешних пустошей: свобода и подвижность, что даёт легионный боевой мотоцикл с его мощным двигателем и внушительной дальностью хода, привлекают многих изгоев. На мирах Вопящего вихря можно увидеть космодесантников Хаоса, что несутся на мотоциклах по диким краям. Эти воины-одиночки исследуют пустоши, ищут припасы и врагов, с которыми можно сразиться, дабы испытать свои силы. Наконец, они могут присоединиться к какой-нибудь банде, чтобы отправится на новый мир, где откроются новые возможности и встретятся новые враги. Немало влиятельных командиров сами стремятся залучить на службу таких одиночек. Боевые мотоциклы и тяга к самостоятельным действиям, делают этих астартес, идущими впереди основных сил банды, бесценными разведчиками и налётчиками.

Раптор Изорванной спирали: «рапторами» называют штурмовые части космодесанта Хаоса, жестоких охотников, что набрасываются на врагов как гром среди ясного неба, пикируя с высоты на мощных прыжковых ранцах. Нередко такие воины переделывают свои доспехи, придавая им более устрашающий вид, добавляя крылья, подобные тем, что бывают у хищных птиц, и вокс-усилители, что испускают пронзительные вопли и крики. Рапторы считают себя лучшими воинами, хотя другие космодесантники Хаоса нередко смотрят на них как на самовлюблённых гордецов. Ни первых, ни вторых не назовёшь полностью правыми, но спесь очередного «самовлюбленного гордеца» не раз приводила к изгнанию. В Вопящем вихре рассказывают легенды о рапторах, что охотятся в астероидных поясах Изорванной спирали. Там хватает крошечных мирков, для путешествия между которыми достаточно прыжкового ранца. Рапторы странствуют по Спирали, нападая на врагов, где пожелают.

Легионер-изгнанник: многие космодесантники-изгои покинули свои легионы, рассорившись с товарищами или командирами, и были вынуждены бежать из своей банды или войска в поисках убежища. В Вопящем вихре хватает и того, и другого – он всегда готов стать тихой гаванью для изгнанников, но расположен недалеко от нескольких важных регионов космоса. Здесь изгои могут строить планы и отсюда совершать налёты, всегда имея возможность отступить и собраться с силами.

Колдун

«Тот, кто бежит от благословения богов Варпа обречен страдать от их рук»

— Мизем, советник Арн-Орда Беспощадного

Библиарии космодесанта, отдающие свои души Хаосу, становятся колдунами и получают дары от своих новых богов. Некоторые считают новые способности магическими, а сами новоиспечённые колдуны порой думают, что обрели власть над энергиями Вселенной. Во времена Ереси, легионеры-псайкеры обращались к Хаосу и постигали новые психические искусства. Единственным исключением стали библиарии Пожирателей Миров, павшие от рук своих собратьев, что сделали псайкеров жертвой ненавидящему колдунов Кхорну.

Но библиарии обращались к Хаосу не только во времена Гора. Для того, кто уже ступает по лезвию ножа между обладанием праведной силой и вечным проклятием, искушение овладеть силами Варпа может оказаться неодолимым. Хотя орден не смыкая глаз, следит за своими библиариями и испытывает их на способность сопротивляться одержимости демонами и соблазнам Тёмных богов, предатели находятся.

Грань между психосилами и настоящим колдовством очень размыта – всякий раз, когда библиарий прибегает к своему дару, он рискует осквернить свою душу. Он может переоценить свои возможности, взять больше силы, чем сможет удержать и тем самым привлечь внимание богов Хаоса. С этого мига его сны будут наполнены ледяным шёпотом, видениями бессмертия и обещаниями безграничного могущества.

Те, кто оказался не в силах выносить бесконечные искушения, склоняются перед Хаосом. Колдуны – одни из самых знаковых персонажей-хаоситов – они преклонились перед Губительными силами, открыто выступив против Империума и его догм. Таких колдунов страшатся и очерняют – это одни из самых ненавистных врагов имперской Инквизиции, которая считает их одной из самых жестоких напастей, что терзают галактику.

Игра за колдуна в Black Crusade

Ниже описано несколько способов отыгрывать колдуна в **Black Crusade.** Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Щедрые обещания Губительных сил зачастую пробуждают в душе колдуна тёмную жажду всё большего могущества, ради которого он готов на любые жертвы. Знания, артефакты, заклинания – вот что может удовлетворить его страсть. У него больше нет надежды искупить свои грехи, нет и намерения это делать – колдун живет только для

Стартовые умения, таланты и снаряжение

Колдун должен быть космодесантником Хаоса

Стартовые умения: «Запретное знание (Демоны или Псайкеры)», «Псичувство», «Учёное знание (Оккультизм)», «Обман» или «Проницательность»

Стартовые таланты: «Пси-рейтинг (2)», психосилы на 500 ОО из дисциплин прорицаний, телепатии, телекинеза или Хаоса Неделимого (см. главу VI «Силы Варпа»), «Медитация» или «Подражатель».

Стартовые особенности: «Псайкер»

Стартовое снаряжение: легионный болт-пистолет, психосиловой посох или психосиловой меч, два магазина к легионному болт-пистолету

Количество ран: 15+1к5

Особая способность: «Колдун»

Еретик получает особенность «Псайкер» (указана выше), пси-рейтинг 2 и 1 очко Порчи. При определении уровня психической мощи (см. стр. 206), колдун считается связанным псайкером.

того, чтобы угодить своим тёмным покровителям и получить новое благословение.

Многие из таких еретиков сами решаются посвятить свои жизни Слаанеш, Нурглу или Тзинчу, хотя некоторые избегают присягать какому-то определённому богу. Кхорн и вовсе уничтожает любого псайкера, что вздумает просить его о покровительстве. Колдуны наслаждаются тем, что идут путями Варпа и Тёмных богов, и нередко взывают к ним, стремясь расширить влияние Губительных сил на тварный мир. Такие слуги уступают демонам в могуществе, но физические способности космодесантника Хаоса вкупе с обширными познаниями и владением тёмными искусствами порождают существо, способное разрушать и осквернять всё на своём пути. Колдуны видели то, что не дано понять смертным и обладают силами, которые те не могут даже осознать.

Такие еретики вечно ищут новые источники тайного и запретного. Они поглощают древние знания, изучают обряды ксеносов, легенды и тайны, что считаются давно утраченными. Никакая книга, никакой миф не ускользнёт от них. Хотя колдуны охотнее изучают тёмные искусства, они понимают, что Губительные силы могут найти применение любому знанию, даже самому обыденному. Едва ли не любые добытые сведения полезны, ибо их может оказаться достаточно для того, чтобы покровитель даровал колдуну новые силы. Для таких еретиков не существует «запретного знания», ибо по сравнению с их собственными судьбами, ограничения, придуманные смертными, ничего не стоят.

Еретики, идущие этим путём, уверены, что однажды станут князьями демонов, но не готовы покорно ждать этого дня. Напротив, они вечно гонятся за новым знанием, присваивают его себе и ревниво оберегают. Ведя поиски, колдуны распространяют влияние Тёмных богов повсюду, где окажутся, оставляя вокруг следы скверны Хаоса и совращая на его путь легионы смертных.

Большинство колдунов обретается в крупных бандах, но редко готово повиноваться чужим приказам – если только командир сам не наделён, как физической, так и духовной силой, достаточными для того, чтобы держать своих людей в железном кулаке. Немало банд раскололось, когда колдун пытался перехватить власть и повести часть воинов к совершенно другой цели. Порой это может закончиться смертью командира и стать для всех напоминанием о том, насколько опасно держать при себе настолько могущественного советника.

Колдуна в **Black Crusade** определяют его способности. Как описано на странице 212, в игре есть множество психосил, некоторые из которых принадлежат Тзинчу, Нурглу или Слаанеш (Кхорн не терпит псайкеров и никому не дарует психосил). Колдуны, преданные определённому богу, могут творить «его» психосилы, но не способны применять «чужие».

Колдуны-неприсоединившиеся, с другой стороны, могут взывать ко всем богам Хаоса и использовать почти любые психосилы. Увы, ни один из богов не дарует неприсоединившемуся самые могущественные из своих психосил.

КОЛДУНЫ ВИХРЯ

Колдуны Вопящего вихря по-разному выражают свою верность Губительным силам. Некоторые путешествуют за его пределы, деятельно разыскивая новых последователей для своих жестоких покровителей. Другие присягают определённому божеству и принимают все дары, что новый повелитель даст им. Третьи отдают каждый миг своей жизни поиску утерянных тайн и открытию нового. Для таких еретиков знания и сила, что они дают, важнее источника, что их порождает.

Чумной жрец Топи: еретики, свившие себе гнездо на чумной планете Топь в глубине Вихря, прославляют своего покровителя, разнося болезни. Благодаря связи с Имматериумом эти могущественные псайкеры призывают величие Владыки разложения на головы своих неразумных врагов. Когда ниспосланная болезнь одолевает противника, он нередко пополняет армии Чумных Жрецов. С каждым новым последователем, колдун становится могущественнее и получает от своего покровителя новые благословения.

Король-колдун: порой колдуны используют свои загадочные знания и умения, чтобы подмять по себя целый мир. У таких еретиков всегда будет целая армия верных последователей, способная раздобыть сокрытое знание и защитить уже добытое, а также владения внутри Вихря, где они могут спокойно хранить свои сокровища и растить учеников. Такие короли могут покидать свои миры в поисках новых артефактов или всего необходимого для нового обряда во имя Губительных сил.

Нечестивый коллекционер: некоторые еретики куда больше прочих увлечены сборов любых знаний, которые они подносят Тёмным богам. Такие колдуны прибегают к своим талантам, чтобы вырывать нужные им тайны из своих пленников. Все добытые сведения еретики тщательно обрабатывают в надежде, что в обмен на неё нечестивые покровители благословят подносителя очередным даром. Такие колдуны много путешествуют, постоянно разыскивая новые секреты, что можно будет отдать богам Хаоса.

Изменник

«Император-труп не слышит ваших молений, но есть те, что слышат и счастливы исполнить каждое ваше желание»

— архидиакон Габриель Хуан из Святого обета

Миры и организации Империума непреодолимой, монолитной стеной стоят на пути Хаоса. Неустанными проповедями Экклезиархии и безжалостными усилиями Инквизиции и Адептус Арбитрес крепнет Имперская вера. Трудами Адептус Администратум и легиона чиновников торжествует жестокий имперский закон. Но внутри огромной системы всегда находятся грешники и вольнодумцы. Последствия их деяний могут быть разрушительны. Те, кто служит Империуму, идеально подходят для того, чтобы крушить изнутри то, о чём заботились всю жизнь.

Некоторые изменники совсем недавно обернулись против Империума, восстав против догм Имперской веры, погнавшись за властью или по сотне иных причин. Они могли начать с того, что стали вредить системе изнутри. Проповедники и кардиналы-изменники, благодаря отточенному ораторскому мастерству, могут исподволь обращать паству в невольных слуг Хаоса. Предатели в рядах Администратума способны разворовывать средства и товары, набивая карманы и обрекая на голодную смерть целые планеты в попытке удовлетворить свою алчность. Неверные служащие Мунитурума могут подменить приказы, отзывая целые полки Имперской Гвардии с важнейших театров военных действий или отправляя их атаковать не те планеты, что нужно.

Другие изменники – давние враги Империума или даже первые слуги Хаоса, что проникли на определённый мир под личиной верноподданных. Такие еретики нередко выдают себя за честных торговцев или слуг Министорума. Лишь осев на нужной планете и заведя дружеские связи с местными жителями, слуга Губительных сил, начинает действовать.

Такие персонажи могут работать тонко и незаметно – например, осторожно ставить под сомнения разночтения в Имперской вере и указывать на кажущиеся бессмысленными бюрократические процедуры. Заработав доверие, изменник начинает медленно совращать своих жертв на путь Хаоса.

Стартовые умения, таланты и снаряжение

Изменник должен быть человеком

Бонус к характеристикам: изменник получает +5 к Общительности

Стартовые умения: «Бдительность», «Запретное знание (Любые три)», «Командование», «Обаяние», «Обман», «Дознание», «Учёное знание (Любые три)», «Безопасность» или «Скрытность» или «Логика», «Запугивание» или «Коммерция», «Командование+10» или «Дознание+10», «Обаяние+10» или «Обман+10», «Уклонение» или «Парирование».

Стартовые таланты: «Аура власти», «Владение оружием (Лазерное, Простое)», «Мнемоник», «Ненависть (Одна любая)», «Несокрушимая воля», «Связи (Одни любые)», «Полиглот» или «Подражатель», «Пугающий голос» или «Заразительная отвага», «На крыльях гнева» или «Железная дисциплина» или «Ничтожный слуга».

Стартовое снаряжение: лазпистолет хорошего качества с двумя батареями, меч отличного качества или силовой клинок среднего качества, гвардейский флакдоспех или ячеистый доспех, амулет с символом Хаоса, нечестивые книги.

Количество ран: 9+1к5

Особая способность: «Змиеуст»

Искусность изменника в тайном проникновении, обмане и совращении такова, что он может стать своим в окружении людей, что убили бы его на месте, узнай, кто он. Один раз за игровую встречу, изменник может предпринять серьёзную (+0) проверку «Обаяния» или «Обмана», чтобы до конца встречи получить талант «Связи» с выбранной им организацией. Если Общительность изменника равна или превосходит 55, он получает талант «Связи (2)».

Игра за изменника в Black Crusade

Ниже описано несколько способов отыгрывать изменника в **Black Crusade.** Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Изменник как никто умеет обманывать, действовать чужими руками и запутывать следы. Он способен быстро оценить человека, поняв как тот мыслит, и что чувствует. Хотя сам изменник обычно не скован принципами морали и неподвластен эмоциям, он удивительно близко знаком с людскими слабостями и знает, как использовать их, чтобы управлять своими жертвами. Он будет тщательно взвешивать слова и лгать в глаза своей марионетке, чтобы и дальше дергать за её ниточки.

Многие изменники – не просто успешные мошенники и краснобаи; как правило, они глубоко преданы своему делу. Большинство следующих этих путём еретиков верят, что лишь добровольно отдавшись Хаосу, человечество сможет раскрыть все свои возможности и добиться спасения. Порой изменник твёрдо убеждён, что один из Тёмных богов прямо говорит с ним. Он начинает считать этого бога своим покровителем, а преданность ему становиться абсолютной. Бывает и наоборот – изменник воспринимает себя как глашатая всех богов Хаоса, молясь и принося жертвы тому, кому это будет уместно.

Рвение изменников ни с чем не сравнимо – они верят, что их дело не только правое, но и жизненно необходимое. Уродливое мировоззрение изменников заставляет их верить, что они действуют на благо тем, кого заманивают в сети Тёмных богов. Все творимые с их подачи зверства такие еретики считают оправданными. Одни должны погибнуть, чтобы другие могли удостоиться величайших даров.

Красноречие и умение вести за собой – главные достоинства, которыми должен обладать каждый изменник. Немалая доля таких еретиков родились и выросли в том самом Империуме, против которого обернулись потом. Один мог служить Экклезиархии, неся слово ложного Бога-Императора всем, кто был готов внимать, а потом обнаружил в самом сердце своей веры смерть, упадок и коррупцию, и пришёл в отчаяние. Другой мог служить в Администратуме – быть может, ему даже удалось высоко подняться и занять трон планетарного губернатора – или встать за троном и править от имени марионеточного властелина. На вершинах власти он мог столкнуться с интригами и принимать непростые решения о том, что можно счесть «приемлемыми потерями» и на какие жертвы допустимо пойти ради выживания мира.

Жизнь большинства изменников – это порочный круг. Даже добившись величайшего триумфа, они смотрят вдаль или поднимают глаза к звёздам, готовя новый план. Тёмные боги подпитывают жажду действия свистящим шёпотом, что дарует новые милости, и чем сложнее будущая цель, тем ценнее обещанный дар.

В конце концов, бесконечная жажда могущества позволяет изменникам стать князьями демонов. Едва осознав, какую власть даст им такое преображение, изменники начинают всей душой жаждать этого благословения. Конечно, на пути к такой цели им придётся приносить всё большие жертвы и всё сильнее рисковать. Мало кому удаётся достичь желанного апофеоза – многие гибнут на пути.

ИЗМЕННИКИ ВИХРЯ

Это очень вариативный архетип, подразумевающий множество вариантов персонажей. Любой, кто начал проповедовать слово Хаоса среди возможных культистов и использовать его, может быть изменником. Вот несколько примеров того, какие пути могут привести изменников в Вопящий вихрь.

Бывший священник каликсидской Экклезиархии: каликсидская церковь пронизана интригами, культами и сокрытой порчей. Инквизиция, не покладая рук, вычищает её, но всегда находятся те, что проскальзывают сквозь пальцы Святых Ордосов. Бывший священник, исповедник или кардинал – это обаятельный оратор, способный не только заставить других людей верить ему, но и убедить их разуверится в том, чему их учили всю жизнь. Теологические познания и знание местных особенностей позволяет такому вероотступнику извращать чужую веру и обращать ничего не подозревающих прихожан к Хаосу.

Изгнанник из иерихонского Адептус Мунитурум: служащие Мунитурума яснее всех видят, насколько разорительна и бесплодна война на Иерихонском рубеже, пожирающая солдатские жизни и ресурсы. Это могло раскрыть ему глаза за бессилие Империума и подтолкнуло к мятежу. Такие изменники отлично знают, как работает имперская военная машина и легко могут найти общий язык с ничего не подозревающими членами Имперской Гвардии. Эти еретики могут считать творимый ими саботаж единственным способом спасти миллионы солдат от мясорубки Иерихонского рубежа.

Интриган из Светозарного двора: Светозарный двор правителя Каликсиды, лорда Мария Хакса – место, с которого лучше всего видно всю ничтожность и пустоту имперской аристократии, и с которого проще всего ей пользоваться. Искусные интриганы могут пробить себе пусть в высшие слои каликсидского общества и подточить его изнутри. Наращивая своё влияние, еретик может совращать в сторону Хаоса всё больше и больше знатных родов.

Падший вольный торговец из пространства Коронус: вольные торговцы – это странствующие купцы и дипломаты, что идеально подходят, для того, чтобы быстро устанавливать связи со множеством имперских миров. Вольный торговец-изменник способен создать межпланетную сеть агентов, распространяющих ереси, и быстро собрать многочисленную и разнообразную армию.

Еретех

«Путь Омниссии обрекает человечество дрожать во тьме и запрещает идти к знаниям. Варп даёт нам в руки технологии, о которых марсианские дикари не смеют и мечтать»

— Каин, магос Пятеричного пути

Давным-давно, в тёмные дни Ереси Гора, астартес сражались друг с другом. Увы, раскол охватил не только легионы космодесанта. Механикум, Техножречество Марса, хранители тайн технологий, также переживали схизму и войну. Отступники, занявшие сторону военного магистра Гора, пустили в ход тёмные и еретические варп-технологии, за что были изгнаны с Марса собравшимися с силами верноподданными техножрецами. Эти предатели бежали в самые далёкие уголки галактики. Они стали первыми еретехами, тёмными Механикус, нечестивыми техножрецами, порабощёнными Варпом и богохульными технологиями.

Отдавшись новым хозяевам и силам самого Варпа, эти технофилы отвергли все ограничения, что добровольно возлагали на себя Адептус Механикус. Неудивительно, что большинство еретехов вело исследования в областях знания, запретных для верных техножрецов. Они создавали разумные артефакты, изучали физиологию псайкеров, природу Имматериума и постигали тайны самых разных ксенотехнологий. Древний раскол лишил падших техножрецов единой иерархии и твёрдой системы верований, а потому их идеология далеко не так однородна, как у былых братьев из Адептус Механикус. Еретехи могут отвергать Омниссию, считая его ложным богом, могут поклоняться ему как одной из Губительных сил или просто забыть о своих прошлых убеждениях и сосредоточиться на исследованиях.

Игра за еретеха в Black Crusade

Ниже описано несколько способов отыгрывать еретеха в **Black Crusade.** Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Даже для самых широко мыслящих эксплораторов Адептус Механикус остаются запретные темы. Еретех же с готовностью отвергает любые запреты и изучает творения ксеносов, археотех времен эры Раздора и экспериментирует с Варпом. Он может оказаться настолько дерзок, что сам начнёт изобретать, придумывая новое и сочетая разные компоненты запретными способами. Более того – он может зайти так далеко, что поделится орудиями своего ремесла и раскрытыми тайнами с теми, кто никогда не принадлежал к культу Машинного бога.

Еретех беспрестанно ищет новые технологии и постоянно ставит опыты, которые раньше запрещали ему былые собратья. Он больше не верит, что можно пренебрегать какой бы то ни было информацией, экспериментами или находками. Скорее наоборот – еретех сам сосредотачивается на том, что культ Механикус всегда считал запретным, в особенности – на совмещении привычных технологий и сил Варпа. Еретехов интересует почти всё на свете, хотя очень многие направляют свои исследования на создание нового оружия и боевых машин.

Точно так же, как еретех творит оружие для своих последователей, он перестраивает собственное тело. В итоге у него может остаться очень немного живой плоти – но даже она будет отмечена благословениями богов Хаоса. Усовершенствования еретеха делают его умелым мастером и грозным воином. Почти наверняка еретех будет превосходить обычного человека стойкостью и вооружением.

Некоторые считают, что еретехи – это некая единая организация, нечто вроде злого двойника Адептус Механикус. Это не так – нет никакого всегалактического объединения еретехов. Вместо этого существует несметное множество еретехнических кузниц и владений, каждым из которых правит один или несколько падших магосов, достаточно могущественных, чтобы обладать собственными последователями, слугами и рабами. Точно так же, как вожди банд, на которые раскололись легионы-предатели, техножрецы-хаоситы иногда ведут войны друг с другом, а иногда сосуществуют, не обращая друг на друга внимания.

Нередко еретех следует путем постоянных новшеств. Он может напитывать свои устройства энергией, что черпает напрямую из Варпа и управлять ими с по-

Стартовые умения, таланты и снаряжение

Еретех должен быть человеком

Бонус к характеристикам: еретех получает +5 к Интеллекту

Стартовые умения: «Логика», «Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника)», «Техпользование», «Безопасность» или «Техпользование+10», «Запретное знание (Археотех или Ксеносы или Варп)», «Уклонение» или «Парирование», «Учёное знание (Астромантия или Химия)»

Стартовые таланты: «Владение оружием (Лазерное, Простое, Шоковое)», «Крепкий орешек», «Ритуал освобождения», «Бронник» или «Оружейник», «Владение оружием (Болтерное или Плазменное или Силовое)», «Ничтожный слуга (Сервитор или сервочереп)» или «Ледяное сердце», «Медитация» или «Мнемоник», «Механодендрит (Оружейный или Вспомогательный)», «Враг (Адептус Механикус)»

Стартовые особенности: «Имплантаты Механикус» (см. стр. 144)

Стартовое снаряжение: лазкарабин отличного качества, силовой топор среднего качества или двуручное оружие (топор) хорошего качества, лёгкий панцирный доспех, два любых кибернетических улучшения хорошего качества, нечестивые масла, комбиинструмент, инфопланшет, оптический или ремесленный или стрелковый (с лазпистолетом) механодендрит, светоносные батареи или магнитно-левитационная катушка или имплантаты железного призыва, два магазина к лазпистолету.

Количество ран: 12+1к5

Особая способность: «Предатель Марса»

Еретех когда-то был техножрецом Марса и всё ещё владеет инструментами, что остались от его прежней жизни (или же он просто получил их от другого техножреца). Еретех получает особенность «Имплантаты Механикус» (указана выше) и два кибернетических улучшения хорошего качества по своему выбору (указаны в списке стартового снаряжения). Кроме того, еретех получает особенность «Двоичный диалог» – она увеличивает на +10 верность всех слуг, что являются сервиторами или иными кибернетическими конструкциями.

мощью призванных духов. Он может экспериментировать с созданием машинного разума, переносом памяти или даже пытаться захватывать и пленять чужие души в технологические устройства. Большинство еретехов совершенно уверены в том, что новые знания всегда лучше устоявшихся традиций. Для них радость от появления новой идеи или обнаружения ранее неизвестной технологии – это волнительный триумф, неважно, насколько находка полезна. Каждый шаг вперёд только сильнее разжигает в них страсть к новым открытиям.

Обычно еретехом движет жажда знаний, а Губительные силы он воспринимает как источник таковых. Иногда еретехи разыскивают легендарный археo- и ксенотех. Такие люди могут устроить налёт на имперскую крепость лишь затем, чтобы добыть оттуда какие-то сведения о таких артефактах. Для многих еретехов единственная причина действовать – продвижение технологического прогресса. Ради этого можно пойти на любые жертвы.

Еретехи редко становятся князьями демонов. Намного чаще такие люди сами превращают себя в одну из составляющих очередного изобретения или же у них остаётся так мало живой плоти, что они вообще не могут принять дар апофеоза. Впрочем, те, кому довелось стать князем демонов, всё так же продолжили распространять свои осквернённые технологии по всей галактике.

ЕРЕТЕХИ ВИХРЯ

По галактике разбросано несметное количество еретехов и им подобных. Те, что обитают в Вопящем вихре, скорее всего, появились там из прилегающих регионов. Карьера еретеха в **Black Crusade** может начаться на одном из описанных ниже миров.

Станки: Миры-Станки – важнейшие кузницы Каликсиды. Хотя они упорно насаждают свои догмы везде, где могут, находятся техножрецы, что отвергают косный образ мысли и восстают. Еретех со Станков явно устал от всепроникающих догм и поддался соблазнам Хаоса, изучая запрещенные технологии, что относятся к мрачным дням Ереси Гора и схизмы в Механикус или даже Тёмной эры технологий. Такой персонаж, скорее всего, сосредоточиться на поисках артефактов и знаний, необходимых, чтобы и дальше вести исследования, что привели его к изгнанию со Станков.

Эксплорационный флот: в поисках новых знаний Адептус Механикус посылают эксплорационные флоты глубоко в пространство Коронус. Магосы-эксплораторы по определению любопытны и легко поддаются соблазну узнать тайны, которые знать не следует. У многих есть нездоровая тяга к созданным ксеносами или осквернённым Варпом технологиям, так что подобные исследователи могут быстро наткнуться на находку, что приведёт их на путь проклятия. Еретехов, что следуют таким путем, ведёт любопытство.

Забытые миры: в Коронусе хватает мест вроде охваченного войной Зейта, где человечество уже тысячелетиями не имело связи с Империумом, и где порядки техножрецов извращены новшествами и ничем не сдерживаемым полётом мысли. Это порождает целые технологические школы, связанные с Хаосом. Люди, разделяющие такие убеждения, могут обратиться к Губительным силам за помощью, когда Империум обнаружит их ересь и попытается искоренить её.

Тёмные кузницы: миры-кузницы, что давно поддались Хаосу, феодальные владения тёмной инженерии и проклятого мастерства – такие как Кастир и Поликс на Выработках или военные кузницы Самеха в Аномалии Гадекса. Еретех с таких планет, возможно, вообще никогда и не слышал о догмах и канонах Адептус Механикус и обладает поразительными и радикальными взглядами на природу Машинного бога и его отношения с Хаосом. Скорее всего, такие еретехи будут самыми странными и страшными из всех – в них едва можно узнать людей. Их исследования могут быть совершенно эзотерическими или настолько тесно связаны с Губительными силами, то любого постороннего ошеломит их злокозненность.

Отступник

«Мы живём ради Хаоса, чтобы умирать за самих себя»

— Анжелика Бенуа, великий маршал
Коалиции свободных систем

В Империуме царит жестокий, тоталитарный режим, несокрушимый бюрократический исполин, связанный древними обетами и косными законами. Эта громада стоит на плечах несметных триллионов подданных, и нет ничего удивительного в том, что в таком количестве людей находится достаточно борцов с угнетателями, чтобы Империум был почти постоянно охвачен восстаниями. Порой такие мятежи – это бунты, что поднимают отбросы имперского общества – мутанты, чернорабочие и кабальники. Быть может, такие люди просто чувствуют, что им уже нечего терять, и что они могут многое получить, увенчайся их восстание успехом – но порой ими управляют посланцы Губительных сил, с которыми бунтовщики заключают нечестивые союзы, продавая свои души.

Кроме того, подобные восстания могут быть хорошо спланированными и согласованными выступлениями целых воинских частей, вплоть до полков (или даже армий!) Имперской Гвардии, сил планетарной обороны или кораблей Имперского Флота. Случалось, что целые планеты или звёздные системы провозглашали независимость от Империума, за чем следовали долгие и опустошительные войны. Подобное отделение мало кому сходит с рук – Империум считает это гнуснейшим предательством и борется с сецессиями безжалостно и неумолимо.

Многими из таких бунтов руководят могущественные мужчины и женщины – сильные мира сего, развращенные своей или дарованной силой. Эти отступники ищут возможность вырваться из жестких законов и подавляющего всякую свободу имперского режима или же стремятся насадить свой собственный.

Игра за отступника в Black Crusade

Ниже описано несколько способов отыгрывать отступника в **Black Crusade.** Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Бывший некогда верным солдатом Империума, отступник утратил веру в этот трескающийся монолит. Отныне он сражается против него, веря, что в его силах сокрушить титанического, но прогнившего изнутри врага. Отступник может принадлежать к маленькой группе единомышленников, действующих в одном районе имперского улья, или командовать флотилией пустотных кораблей, способной освободить от имперского гнёта множество звёздных систем. Различие лишь в масштабе, но не во внутренних убеждениях.

Большинство отступников верит, что единственный способ изменить Империум – военный. Время переговоров давно прошло – настала пора действовать. Каковы бы ни были их мотивы – месть за прошлые обиды, жажда власти и славы или свобода от несправедливой системы – большинство отступников считают Губительные силы меньшим злом в сравнении со своими врагами. Боги Хаоса хотя бы не отрицают своей безнравственности и себялюбия, в отличие от слуг Империума, что творят зверства, прикрываясь именем неспособного помереть Бога-Императора. Отступникам ненавистно подобное лицемерие – они считают, что истребление имперцев послужит благу всего человечества, не говоря уже об их собственной славе.

Такие персонажи даже не обязательно должны быть закоренелыми хаоситами. Они могут избрать Хаос лишь потому, что выбирать больше не из чего. Они могут считать, что душа и вечность страданий – всего лишь цена, которую придётся заплатить, чтобы все остальные могли жить свободно. Разделяющих такой подход отступников глубоко потрясёт осознание того, что, встав на путь Хаоса, назад не свернёшь, и то, какую чудовищную цену взыщут за полученные дары.

С другой стороны, такие персонажи могут быть жадными до власти тиранами, которых заботит только обретение собственного царства, или мясниками, что вечно ищут новой резни. Когда-то их сдерживали законы Империума – теперь они свободны от них и вольны применять свои воинские умения себе на благо.

Почти всегда у персонажа-отступника будет богатое военное прошлое и команда соратников, что дополнят его таланты своими. Хотя таким воинам недостаёт способностей космодесантников-предателей, им куда удобнее проникать на имперские планеты. Отступники легко смогут смешаться с обычными людьми и устраивать диверсии, разжигать восстания или бесшумно убивать неугодных.

Слабая сторона отступников кроется в их отношениях с ужасами Варпа. Хотя они, несомненно, встречались с ними, присягая Хаосу, их взаимодействие с Эм-

Стартовые умения, таланты и снаряжение

Отступник должен быть человеком

Бонус к характеристикам: отступник получает +3 к Ближнему Бою и +3 к Дальнему Бою

Стартовые умения: «Атлетика», «Бдительность», «Обыденное знание (Война)», «Парирование», «Уклонение», «Управление (Одно любое)», «Учёное знание (Тактика Империалис)», «Выживание» или «Скрытность», «Командование» или «Запугивание», «Техпользование» или «Медика», «Уклонение+10» или «Парирование (+10)»

Стартовые таланты: «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Владение оружием (Цепное, Лазерное, Огненное, Простое, Твёрдотельное)», «Всё видавший», «Амбидекстрия» или «Стрельба от бедра», «Верный удар» или «Орлиный глаз» или «Меткий стрелок», «Владение оружием (Болтерное)» или «Владение оружием (Шоковое)», «Кошачье приземление» или «Боевое чутьё», «Плечом к плечу» или «Разоружение» или «Нокдаун»

Стартовое снаряжение: лазган отличного качества или болтер хорошего качества или плазмаган среднего качества или тяжёлый огнемёт среднего качества, лазпистолет отличного качества или болт-пистолет среднего качества, цепной меч отличного качества или силовая булава среднего качества, панцирный доспех, медицинский набор, инфопланшет с краткой версией «Тактики Империалис», два магазина к выбранному стрелковому оружию

Количество ран: 10+1к5

Особая способность: «Одарённый»

Отступник – одарённый и искусный воин, чье отточенное годами мастерство делает ненужной грубую силу. При создании, отступник должен выбрать одну характеристику. В ходе игры он всегда получает одну дополнительную ступень успеха ко всем успешным проверкам, связанным с этой характеристикой (включая проверки характеристики и умений).

пиреем было относительно недолгим. Разуму такого воина недостаёт стойкости, необходимой, чтобы выдержать частое «общение» с Губительными силами. Из-за этого отступники плохо понимают своих союзников и не до конца осознают, к чему приводит служение Хаосу.

Такому еретику пришлось принять непростое решение, пойдя против Империума. Он рос под его защитой. Он был предан ему настолько, что когда-то сам встал в ряды его защитников или, по меньшей мере, служил в СПО. Но Империум подвёл его. Быть может, отряд, где служил будущий отступник, бросили в самоубийственную атаку. Быть может, пока его полк воевал где-то далеко, враг напал на его родину и уничтожил всё, что было дорого будущему отступнику. Быть может, военные законы запретили этому человеку сделать что-то, что он считал необходимым. Что бы тогда не случилось – солдат дал разочаровавшему его Империуму самый суровый ответ.

Отступник вряд ли сможет стать князем демонов – возможно, он и вовсе не знает ни о том, что это возможно, ни о том, как Тёмных боги наказывают тех, кто подвёл их. Мутации и другие дары могут оказаться для отступника полной неожиданностью, неважно получит он их в награду или в наказание. Цели отступника обычно краткосрочны и сконцентрированы на том, чтобы сокрушить хотя бы частицу Империума. Идя по этому пути, он оттачивает своё мастерство, запасается оружием и товарищами или увлекает за собой других имперских солдат.

ОТСТУПНИКИ ВИХРЯ

Большинство отступников Вопящего вихря – это бывшие слуги Империума, обычно выходцы из его вооруженных сил. Впрочем, хватает и тех, что родились и выросли среди диких языческих племен самого Вихря и стяжали мрачную славу самым жестоким кровопролитием.

Тем не менее, такие люди подняли оружие против Империума, а значит в глазах Адептус Терра они стали отступниками, предателями и еретиками. Отступником назовут и бывшего имперского гвардейца, и язычника с одной из планет в глубинах Вихря, что впервые услышал об Империуме, только присоединившись к оказавшейся на его родине банде Хаоса. По имперским законам всех мужчин и женщин Вопящего вихря ждёт смерть, и это само по себе заставляет их сражаться с большим упорством. Ниже описано несколько примеров того, кем могут быть люди-отступники Вихря.

Бывший имперский гвардеец Ахиллова крестового похода: Добычей Хаоса стало куда больше гвардейцев, чем Империум готов признать. Многие перебежчики закончили свои жизни, превратившись в пушечное мясо одной из банд, или погибли на штыках былых сослуживцев, пока что сохраняющих верность Императору. Тем не менее, есть и такие, которым удалось возвыситься и сделать себе имя в бесконечных войнах. Такие люди – великолепные солдаты с богатым военным прошлым. Они могут происходить из каликсидских полков Имперской Гвардии или крестоносных воинств, брошенных на Иерихонский рубеж. Возможно, именно мясорубка крестового похода, во время которого множество солдат гибли в боях с тиранидами, тау и хаоситами, привела этих людей к мятежу.

Бывший офицер Каликсидкого линейного флота: Имперский Флот всегда следит за офицерами, что могут оказаться предателями. Их положение уникально, ведь подняв мятеж, такой человек может заполучить бесценный приз – пустотный корабль. Организаторы успешных заговоров – это обаятельные и проницательные командиры, отлично разбирающиеся в тактике пустотных боёв и принципах звёздной навигации. Такие люди могут происходить как с Каликсидского линейного флота, так и с крестоносных эскадр, посланных на Иерихонский рубеж.

Бывший инквизитор Каликсидского конклава: нельзя отрицать, что самыми опасными отступниками в Вопящем вихре были и остаются бывшие члены каликсидских ордосов. Будь то поддавшийся Хаосу аколит или погрузившийся слишком глубоко в запретные знания инквизитор-радикал, падший член Святых Ордосов – ценный союзник и беспощадный противник, ибо его знание внутренних принципов и тайн Империума не знает себе равных.

Псайкер

«Ты не можешь понять того, что я – будущее человечество, а глупцы вроде тебя – его далёкое прошлое. Позволь мне показать тебе участь человечества»

— Катария Скол,
вирд-гадательница с Погибшей станции

Адептус Астра Телепатика надзирает за набором и подготовкой псайкеров для Адептус Терра и всего Империума Человека. Это ведомство делает санкционированных им псайкеров не только безоговорочно верными и умелыми, но и также косными и негибкими во владении дарованной им силой. Это не ошибка, но намеренно принятая наставниками предосторожность. Души всех людей светятся в Варпе, но души псайкеров пылают ярче всех. Твари, что обитают в чуждом измерении, слетаются на этот свет, как мотыльки на огонь, стремясь поглотить души псайкеров без остатка. Ограниченный разум не привлечёт демона – тварь, наверняка, пренебрежёт им в пользу более вкусного лакомства.

Тем не менее, существуют псайкеры, что не учились в Адептус Астра Телепатика. Это могут быть сообразительные вирды-самоучки, что годами скрываются от Чёрных кораблей и Инквизиции, которые забирают их собратьев на санкционирование – вечная жизнь в бегах оттачивает чутьё и инстинкты. Это могут быть мистики с диких миров и шаманы и заштатных планеток, ничего не знающие об источнике своих сил; люди, чей дар только что пробудился или просто те, что сумел ускользнуть от внимания чудовищной бюрократической машины Империума. Встречаются и просто жестокосердные и опасные псайкеры и даже такие, что добровольно поддались соблазнам Тёмных богов Варпа. Собирательно подобных людей в Империуме называют «нечистыми псайкерами». Отнюдь не все нечистые – еретики, злодеи и предатели, но псайкеры Вопящего вихря именно таковы. Будь то дилетанты с Катиона V, вирды-гадатели из Изорванной спирали, члены к'сальских кабалов или кто угодно ещё – псайкеры Вопящего вихря осознают силы Варпа и принимают дары Тёмных богов. Они – настоящие слуги Губительных сил.

Игра за псайкера в Black Crusade

Ниже описано несколько способов отыгрывать псайкера в **Black Crusade.** Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

В отличие от санкционированных и связанных псайкеров Империума, скованных ритуалами и обрядами, псайкеры из **Black Crusade** ничем и никем не контролируются. Они сами ставят себе ограничения и нередко используют свой дар как источник безграничной мощи. Это приводит к тому, что многие псайкеры живут недолго и умирают от захлёстывающих их тела энергий Варпа. Те, кто научатся обуздывать течения Эмпирея и управлять ими, становятся одними из самых сильных и опасных слуг Губительных сил.

Из-за постоянного соприкосновения с Варпом псайкер часто превращается в канал, через который обитатели Имматериума могут проникнуть в тварный мир. Иногда такие люди могут сознательно призывать демонов, а иногда это случается само по себе. И то, и другое может быть очень опасно, ибо столь капризные создания как демоны не любят, когда их призывают. Некоторые псайкеры, служащие Губительным силам, посвящают свои жизни определённому божеству Хаоса и обретают родство с его силами. Другие не присягают ни одному из Тёмных богов и взывают к тем Губительным силам, к каким захотят.

Псайкер может даже не знать о своём даре до того как присягнёт Хаосу. Имперский культ суров – множество людей отвергало свой дар из страха перед Чёрными кораблями Инквизиции. Быть может, псайкер никогда и не задумывался о том, есть ли у него такие

Стартовые умения, таланты и снаряжение

Псайкер должен быть человеком

Бонус к характеристикам: псайкер получает +5 к Силе Воли

Стартовые умения: «Бдительность», «Запретное знание (Псайкеры)», «Псичувство», «Обман» или «Запугивание», «Уклонение» или «Парирование»

Стартовые таланты: «Пси-рейтинг (3)», психосилы на сумму до 500 ОО из дисциплин прорицаний, телепатии, телекинеза или Хаоса Неде-лимого (см. главу VI «Силы Варпа») «Владение оружием (Простое)», «Владение оружием (Лазерное)» или «Владение оружием (Твёрдотельное)» или «Владение оружием (Шоковое)», «Варп-чутьё» или «Дитя Варпа»

Стартовые особенности: «Псайкер»

Стартовое снаряжение: лазпистолет среднего качества или стаб-револьвер среднего качества, меч хорошего качества или нейрохлыст среднего качества, флак-плащ, психофокус, инфопланшет, полный тайных знаний, два магазина к выбранному стрелковому оружию

Количество ран: 8+1к5

Особая способность: «Псайкер Хаоса»

Этот еретик – несанкционированный псайкер, обладающий силами Варпа. Он начинает игру с особенностью «Псайкер» (см. выше), пси-рейтингом 3 и 1к5 очками Порчи. Кроме того, при определении уровня психической мощи (см. стр. 206), он считается несвязанным псайкером.

способности, или неосторожно применил их там, где не следовало, неохотно явив себя Варпу, и всё для него изменилось.

Рано или поздно, дар обязательно себя проявит. Первый шаг к Хаосу псайкер может сделать, прибегнув к своим способностям, чтобы спасти невинные жизни или уберечь самого себя от агентов Инквизиции. Чистота намерений здесь ничего не значит – ведь вскорости он неминуемо вступил на путь к проклятию.

Благодаря врождённой связи с Варпом, псайкеры могут обладать неким покровителем – хотя эта сущность будет намного слабее Тёмных богов, она может многое раскрыть псайкеру и ко многому его подготовить. Конечно, вряд ли она станет помогать бескорыстно. Такой покровитель может заманить жадного до силы дурака в паутину обмана, вынудить того откусить кусок, что он будет не в силах проглотить и отдать себя во власть лживого союзника. С другой стороны, достаточно хитрый псайкер может распознать опасность заранее и предать вероломного покровителя первым (это недурная идея для отыгрыша, которой могут воспользоваться мастер и игроки).

Хотя нечистые псайкеры редко зрят вперед настолько, чтобы составлять подробные планы или стремиться к амбициозным целям, среди них встречаются и исключения. Обычно же такие колдуны живут сегодняшним днём, наслаждаясь каждым мигом и каждым благословением Варпа.

Такая недальновидность говорит, что очень немногие псайкеры стремятся стать князьями демонов. Хотя они могут жаждать силы, что приносит апофеоз, немногим нужна идущая вместе с ней власть. Во имя своих богов псайкеры способны на неизмеримо многое, но их жизни часто обрываются, стоит такому слуге разочаровать своего господина или переоценить свои силы.

ПСАЙКЕРЫ ВИХРЯ

Путей стать нечистым псайкером, вирдом или ведьмой столько же, сколько идущих ими псайкеров – то есть, бесконечно много. В Вопящем вихре обитает множество псайкеров, обладающих разным прошлым и происхождением, и ни один из них не похож на другого. Псайкер может быть кем угодно – от шамана с дикого мира до могучей ведьмы с корабля головорезов.

Беглец с Чёрных кораблей: нечистые псайкеры могут быть бывшими жителями Каликсиды (или имперских миров Иерихонского рубежа), у которых открылся психический дар. Они были обречены на плен и путешествие до Терры на Чёрных кораблях, но сумели сбежать. На таких беглецов охотятся по всему Империуму, испытывая к ним равно страх и ненависть. Эти люди очень близко знакомы с имперским обществом – и нередко считают свои способности просто мутацией.

Вирд из Коронуса: на мирах вне границ Империума псайкеры рождаются, ничего не зная о Варпе и не понимая его. Для жителей тех мест, психические способности – это магия и колдовство, и наделённых ими обычно называют вирдами, ведьмами и чародеями. Такие нечистые псайкеры верят в силу талисманов, обрядов, особых жестов и слов, а поскольку убеждения для псайкера определяют способности, их «заклинания» и «ритуалы» на самом деле работают. Большинство таких «колдунов» чрезвычайно суеверно и одержимо поисками оккультного знания.

Падший санкционированный псайкер: почти любого санкционированного псайкера – от астропата до псайкера-примарис Имперской Гвардии – Варп постоянно искушает обещаниями огромной силы. Порой таким посулам очень трудно сопротивляться, и псайкер принимает силу, которой не должен был обладать. Хотя такой человек уже был санкционирован, в глазах Империума он отныне нечист и его уничтожение – такой же подвиг, как расправа с любым другим нечистым псайкером. Порой казнь изменника даже более почётна – ведь он знал обо всех ждущих его опасностях, но предал Империум сознательно и добровольно.

Варпова ведьма Вихря: стоит ли удивляться тому, что открытый Варпу Вопящий вихрь порождает множество мутантов и псайкеров. Хотя большинство заигрывающих с Эмпиреем погибают от сил, которые безуспешно пытаются обуздать и которые не в силах постигнуть, некоторым удаётся понять, как управлять бурлящими внутри них энергиями Варпа. Такие псайкеры возносятся над своими жалкими собратьями и присоединяются к одной из множества скитающихся по Вихрю банд. Они предлагают свои немалые способности в обмен на обещания помощи и силы.

Рост и вес

Рост и вес игрового персонажа определяются самим игроком – никаких таблиц и бросков костей. Тем не менее, многое зависит от расы. Облик персонажей-людей лишь отчасти определяется физиологией. За тысячелетия, что люди путешествовали меж звезд, образ человека становился все более и более размытым, но строение тела не претерпело больших потрясений. Рост взрослого человека – от 1,2 до 2,1 метра. Выход за эти пределы – случай весьма редкий и всегда примечательный. Вес здорового взрослого человека пропорционален росту. Шкала начинается с карликов около 30 килограммов весом, а заканчивается великанами, в которых может набираться больше 100 килограммов живого веса без единой капли жира. Конечно, превратности Хаоса могут изменить вес еретика, выведя его за пределы того, что считается нормальным.

У космодесантников Хаоса разброс в росте и весе не столь велик. В облачённом в силовой доспех космодесантнике насчитывается 2,1 м. роста. Вес, в зависимости от снаряжения, может колебаться от 500 до 1000 килограммов. И вновь – благословения тёмных господ или необычное взаимодействие физиологии астартес и его геносемени могут сильно изменить эти числа и вывести их за пределы нормы.

Шаг 4: Погружение в страсти

«Погрузись в глубины Варпа, прими его безумие и покажи его величие тем, кто страшиться его»

— освятитель Ла Вей из культа Священного союза

До этого мига процесс создания персонажа касался всевозможных чисел и ключевых слов, которые определяли, на что будет способен новоиспечённый герой. Этот шаг нужен для того, чтобы понять не то, что он будет делать, а то, почему. У многих игроков персонаж по-настоящему оживает лишь спустя несколько игровых встреч. И хотя это совершенно нормально, личность еретика можно обрисовать несколькими чертами уже на этом этапе. Кроме того, здесь же игроки смогут определиться с внешностью своих героев.

Пол и внешность

Пол и внешность персонажей-людей остаются целиком на усмотрение игроков. Есть много расхожих образов, основанных на архетипах и богах-покровителях: псайкеры часто мрачные и измождённые, последователи Нургла неопрятны и т. д. Вместе с тем, эти типажи не должны ограничивать игрока. Вполне возможно, персонаж будет выглядеть по-другому, чтобы лучше вливаться в иное окружение и нести волю своего бога. И напротив, облик еретика может быть воплощением желаний его тёмного покровителя.

Что же касается космодесантников Хаоса, то они должны быть мужчинами – того требует их геносемя (хотя тысячелетия мутаций и воздействие Варпа могли сделать само понятие пола бессмысленным). Силовая броня таких воинов нередко раскрашена в цвета банды или бога-покровителя. Впрочем, как выглядит космодесантник без шлема и чем украшает доспехи, целиком остаётся на волю игрока. Игрокам стоит помнить, что какие бы решения они сейчас не предприняли, в ходе игры всё может поменяться. Благословения Губительных сил могут до неузнаваемости изменить облик еретика. Скорее всего, выбранная игроков внешность – это далеко не навсегда.

Черты характера

Во многом личность еретика определяется его слабостями (см. стр. 73). Хотя слабости – это, без сомнения, краеугольные камни характера, у еретика могут быть и иные важные черты. На этом шаге вам стоит подумать о таковых. Чем тщательнее игрок продумает характер своего героя сейчас, тем более быстрыми и психологически достоверными будут его решения в ходе игры. Проще всего будет задать себе несколько вопросов. Многие архетипы и выбор бога-покровителя уже могут стать готовым ответом. Некоторые ответы могут позволить игрокам по-новому взглянуть на своих героев.

Почему еретик обратился к Хаосу?

Очень многие встают под знамёна Тёмных богов с самыми благими намерениями – например, в поисках знаний или спасения. Иногда, такое решение – плод необузданного гнева или отчаянной жажды мести. Причины, что сделали героя еретиком, не могут не

отразиться на его отношениях с его тёмными покровителями. Как такие отношения начались, так они и продолжаться, и, в конце концов, прекратятся.

Ответ на этот вопрос может определить всю суть будущего пути персонажа. Быть может, несмотря на страсть к нечестивому, он втайне сожалеет о своей пропащей душе. Боги и враги могут почувствовать эту слабость и обернуть её против еретика. С другой стороны, персонаж может быть безумной всеразрушающей силой, в которой остались лишь жалкие крупицы рассудка. Это тоже может стать, как важной чертой, так и недостатком.

Чего жаждет еретик?

Самые сокровенные желания каждого еретика неразрывно связаны с его путем к Хаосу. Его мечты начали исполняться с того мига, как он присягнул Губительным силам. Однако когда одни желания удовлетворяются, возникают новые. Скорее всего, чем выше вознесётся персонаж, тем важнее для него будут эти мечты. Игрокам стоит хорошо подумать над самым сокровенным желанием своих героев, ведь такая мечта – это тоже слабость, которой могут воспользоваться враги.

Предметом желаний могут стать психическое могущество, владение нечестивыми тайнами, власть над людьми или неисчислимое богатство. Сила Хаоса поможет достичь любой из этих целей, но может легко привести к гибели. Выбирая желания своего еретика, игроку стоит подумать о том, на что он готов ради их исполнения.

Кого еретик ненавидит?

Эта галактика полна тех, кто может причинить еретику вред. Иногда даже ближайшие союзники могут обернуться врагами и ударить в спину в миг слабости. Список возможных врагов бесконечен, но чтобы определиться со страстями персонажа, его придётся сократить.

Персонажа может сжигать жажда мщения. Целью таковой может стать Империум, раса ксеносов или даже другая банда Хаоса. Игроку стоит придумать, почему персонаж ненавидит этих врагов и как он собирается удовлетворять свою ненависть.

Таблица 2-1 Гордости

Бросок к10 (необязательно)	Гордость	Описание
1	Красота	Еретик считает внешность самым главным в себе. Он гордиться своей красотой, а другие могут знать его за неё или даже почитать. Персонаж получает +2 к Тёмной славе и -4 к Силе воли
2	Обаяние	Еретик требует ото всех уважения и покорности. Он упивается чужим поклонением, лестью и самопожертвованиями во имя его, и привык полагаться на помощников. Персонаж получает +5 к Общительности и -5 к Выносливости
3	Мастерство	Никто не обладает таким природным даром и отточенным умением как этот еретик. Он – творец истинных шедевров, кои будут пользоваться обожанием всех жителей галактики до тех пор, пока не остынут звёзды. Персонаж получает +1 к Тёмной славе, +3 к Ловкости, +3 к Интеллекту, -3 к Ближнему бою и -3 к Дальнему бою.
4	Набожность	Персонаж живёт верой в богов Хаоса. Он знает, что ещё не было и не будет у них более самоотверженного слуги, чем он. Еретик верит, что фанатизм приносит ему особое положение в глазах Тёмных богов, и привык полагаться на это, а не на собственные силы. Персонаж получает +5 к Силе воли и -5 к Силе.
5	Стойкость	Еретик силён и вынослив – он способен выдержать удары, что отправили бы в могилу более слабого. Его стойкость впечатляет, но за неё пришлось заплатить гибкостью и изворотливостью. Персонаж получает +5 к Силе, -3 к Ловкости и -3 к Интеллекту.
6	Прозорливость	Персонаж верит, что ему ведомы планы и замыслы всех и каждого. Он, не смыкая глаз, следит за другими людьми, считая, что знание позволит ему управлять ими. Это делает еретика холодным и отстранённым. Персонаж получает +5 к Восприятию и -5 к Общительности.
7	Рассудительность	Персонаж считает, что его пугающе острый ум поможет ему понять любую задачу и решить её самым действенным и эффективным способом, который только можно вообразить. Персонаж получает +5 к Интеллекту и -5 к Восприятию.
8	Воинское искусство	Еретик постоянно ищет битвы, дабы показать своё мастерство и несмотря ни на что, никогда не отказывается от брошенного ему вызова. Персонаж получает +5 к Ближнему бою и -5 к Интеллекту.
9	Изящество	Персонаж так гордиться своим изяществом и быстротой, что отвергает возможность убивать врагов издалека, предпочитая повергать их в ближнем бою. Персонаж получает +5 к Ловкости и -5 к Дальнему бою.
10	Богатство	Главное в жизни персонажа – его сокровища. Пусть все остальные смотрят на его величие снизу вверх и сгорают от зависти. Персонаж получает -3 к Силе воли.

Стартовое снаряжение: до начала игры персонаж может сделать одну дополнительную проверку Приобретения с бонусом +20.

Вместо ненависти персонаж может испытывать обычное презрение. Его гнев может обрушиваться на презираемых им врагов лишь от случая к случаю – вряд ли уничтожение презираемых стоит делать целью всей жизни. Тем не менее, вам всё равно нужно будет подумать над причинами и методами расправ над презираемыми и соотнести их с характером персонажа.

Имя

Имя, что носит еретик, он обычно выбрал сам, когда преклонился перед Тёмными богами. Прошлая жизнь уже ничего для него не значит. Отныне для него важны лишь удовлетворение собственных страстей и служение Губительным силам. Имя же должно вселять ужас в сердца жертв и прославлять своего носителя.

Многие персонажи могут назвать себя в честь зна-

Прошлое

Чем персонаж занимался в прошлой жизни и кем был до того, как принял Хаос – совершенно неважно. Когда еретик присоединился к воинству Тёмных богов, он родился заново. Иногда такое перерождение действительно означает глубокое физическое преображение. Иногда «перерождение» остаётся всего лишь метафорой.

В любом случае, каким бы важным не был миг перехода, жизнь персонажа «до» не оказывает никакого игромеханического влияния на то, кем он стал «после». Например, его родной мир остался так далеко в прошлом, что любое влияние, какое он мог оказать, уже выветрилось. Конечно, оно не могло не подействовать на характер еретика, но это остаётся на долю отыгрыша.

Единственные важные события из прошлого – это деяния персонажа, что он совершил уже после того как присягнул новым хозяевам. Такие подвиги могут изменить его количество очков Порчи и Тёмной славы.

Таблица 2-2 Пороки

Бросок к10 (необязательно)	Порок	Описание
1	Вероломство	У еретика нет постоянных друзей или врагов – только постоянные интересы. Все вокруг него – лишь средства достижения цели. Когда они станут не нужны, их выживание будет зависеть от капризов персонажа. Персонаж получает +5 очков Порчи.Недостойный доверия: персонаж получает ситуационный штраф -10 на все проверки «Обаяния».
2	Лживость	Действительность – не более чем вопрос восприятия, а истина – понятие относительное. Этот еретик сполна применяет такую философию. Если у него всё же вырываются слова правды, они будут укрыты покровом лжи. Персонаж получает +2 к Тёмной славе и -4 к Восприятию.
3	Трусость	Какая-то часть прошлого не перестаёт терзать еретика; страх перед этим не отпускает его всю жизнь. Хотя иногда он может ненадолго собраться с духом, от предмета всего страха ему не избавится никогда. Персонаж получает +3 к Восприятию и -5 к Силе воли.
4	Жестокость	Просто победить врага – недостаточно. Противники должны быть уничтожены, их дома – разрушены, а имена – очернены. Ни одну возможность причинять страдания нельзя упускать, ибо страдания смертных угодны Тёмным богам. Персонаж получает +2 к Тёмной славе и -4 к Общительности.
5	Ненасытность	Персонаж ненасытен. Он наслаждается самой возможностью потреблять все доступные ресурсы ради чистого удовольствия от потребления. Он может непомерно много есть, тратить массу природных ресурсов, убивать время на развлечения или общение с другими людьми. Персонаж получает +2 раны и -5 к Ловкости.
6	Алчность	Персонажа пожирает желание обладать всем, что попадается ему на глаза. Вожделенной добыче не обязательно быть полезной, но если она редкая и уникальная, стремление персонажа завладеть ей лишь обостряется. Приступ алчности может заставить персонажа пренебречь нуждами задания, чтобы получить желанный трофей. Персонаж получает +4 очка Порчи.Всепожирающая жадность: персонаж получает ситуационный штраф -10 на все проверки «Коммерции».
7	Гордыня	Самомнение и самоуверенность еретика намного превосходят его истинные возможности. Он не боится неудач и даже не признает, что они могут произойти. Он почти без раздумий готов принять любой вызов, не озаботившись нужными приготовлениями и не подумав о последствиях провала. Персонаж получает +2 к Тёмной славе и -4 к Интеллекту.
8	Сожаления	В прошлом персонаж совершил нечто, не устающее терзать его. Его по сей день мучает чувство вины за свои деяния и их последствия. Он всё время пытается загладить свою вину, но никогда не сможет очиститься в глазах жертв. Персонаж получает +5 очков Порчи. Затравленный: противники получают ситуационный бонус +10 на все проверки «Запугивания» против персонажа.
9	Транжирство	Когда человек получает богатства, что позволяют ему не думать о том, как прожить ещё один день, транжирство этих сокровищ может стать удовольствием само по себе. Еретик наслаждается тратами даже тогда, когда это неуместно. Он разбрасывается средствами ради самого процесса. Персонаж получает +2 к Тёмной славе и -4 к Силе воли.
10	Гнев	Злоба всегда сопровождает и направляет персонажа. Он твёрдо уверен, что вся вселенная против него, и лишь уничтожив своих врагов, он сможет достичь успеха. Персонаж получает +5 к Восприятию и -2 к Силе воли. Количество ран персонажа уменьшается на 1.

Таблица 2-3 Примеры стремлений

Бросок к10 (необязательно)	Стремление	Описание
1	Тайные знания	Персонаж одержим поисками утраченного и запретного знания. Изыскания и их плоды и привели его к Хаосу, но не ослабили жажду узнавать новое. Персонаж получает +4 очка Порчи, +2 к Интеллекту и -3 к Силе
2	Могущество	Жизнь смертных коротка, а их сила преходяща. Еретик стремится разбить эти оковы и сравняться могуществом с демонами или превратится в нечто божественное и нечестивое. Количество ран персонажа уменьшается на 2. Персонаж получает +5 к Силе воли.
3	Власть	Некоторые люди ищут власти над всем, куда упадёт их взор. Персонаж стремиться владычествовать во всей галактике и требует поклонения и признания ото всех низших существ. Персонаж получает +1 к Тёмной славе, +2 к Силе воли, +2 к Общительности и -4 к Ловкости. Количество ран персонажа уменьшается на 1.
4	Бессмертие	Персонаж боится смерти во всех её проявлениях или просто хочет жить вечно. Своё существование он может поддерживать разными средствами – плодами технологий, своей связи с Варпом или кощунственным союзом того и другого. Персонаж получает -5 к Ближнему бою. Количество ран персонажа увеличивается на +2.
5	Новшества	Каким бы достойным не было обретение давно утраченного знания, оно меркнет перед славой создания своего – изобретением новых технологий или психических явлений. Еретик, идущий путями Хаоса, будет использовать свои силы для создания новых орудий и знания, что ранее лежало за пределами возможностей смертного. Персонаж получает +2 очка Порчи, +3 к Интеллекту. Количество ран персонажа уменьшается на 2.
6	Наследие	Еретика не страшит его смертность, ведь он верит, что его судьба – ещё при жизни до неузнаваемости изменить вселенную. Он ищет способы поменять ход истории так, чтобы об этом помнили тысячелетия спустя. Увы, такой подход не всегда бывает разумен. Персонаж получает +2 к Тёмной славе и -4 к Интеллекту.
7	Вседозволенность	Персонаж твёрдо уверен в том, что он – центр вселенной. Всё вокруг – лишь плод его богатого подсознания. Никакие убеждения не сковывают его действия – этот еретик покатает каждому своему капризу, потому что верит, что имеет на это право. Персонаж получает +5 очков Порчи и -3 к Силе воли.
8	Совершенство	Персонаж и его союзники добились совершенства, по крайней мере, в чем-то одном. Увы, достигая идеала в избранной области, он забыл про всё остальные. Персонаж получает +5 к любой характеристике и -3 к двум другим характеристикам.
9	Месть	Когда-то персонаж побывал в роли жертвы. Он поклялся, что его враг с лихвой заплатит за то, что совершил, и готов пойти на любые жертвы, чтобы отомстить обидчику и никогда не стать жертвой снова. Количество ран персонажа увеличивается на 2. Персонаж получает -5 к Восприятию.
10	Насилие	Есть люди, для которых насилие – не средство, а самоцель. Такие обретают себя в бессмысленном разрушении всего, что смогут. Они не боятся последствий, потому что верят, что сильнее их нет никого. Персонаж получает +5 очков Порчи и -3 к Интеллекту.

менитых предателей. Нет числа новоиспечённым слугам Хаоса, дерзко берущих себе имя «Гор». Другие же обращаются к легендам глубокой древности и ищут там – так появляются на свет новые Фоксы, Алкивиады, Бруты и Искариоты.

Есть еретики, что выказывают преданность Губительным силам, беря себе имя, что будет внушать ужас врагам. Иногда это просто красивый эпитет или смесь слов на чужом языке и высоком готическом. Порой по такой кличке можно понять, кому служит персонаж или как предпочитает действовать. Покс Мортис, Шварцтёйфель или Варп-колдун – примеры того, как может назваться еретик, что желает разносить свою славу так.

Выбранное имя должно отражать личность персонажа. Имя может меняться по ходу игры, дополнятся новыми титулами, отражающими свершения носителя или его новые амбиции. Тёмные боги непостоянны, и их слуги должны быть под стать хозяевам.

СЛАБОСТИ

Для того, чтобы восстать, нужна гордость. Персонажи, рождённые в Империуме, всю жизнь терпели угнетение и слушали о том, насколько опасна ересь и как страшны демоны. Даже уроженцы диких миров боятся связываться с неизведанным. Но еретик не устрашился множества опасностей, что ждут на службе Губительным силам. Принять такой риск – значит показать, что ты презираешь эти опасности, а это явный признак гордости и гордыни.

Обратная сторона гордости – порок. Одними деяниями еретик гордится, другие вызывают в нём жгу-

чий стыд. Быть может, приняв Хаос, он разочаровался в том, чем раньше гордился. Ему пришлось пойти не неожиданные жертвы. Он сожалеет о принятых когда-то решениях. Эти сожаления гложут его, не дают покоя проклятой душе и заставляют порой действовать так, чтобы побороть слабости прошлого.

Гордость и порок – две величайшие слабости персонажа. Благодаря таким граням личности, он лучше вписывается в истории, что будут создавать игроки и мастер. Они рассказывают, из-за чего персонаж решил отдать свою душу Тёмным богам. Эти черты важны как для перерождения обычного человека в слугу Хаоса, так и для дальнейшего падения в пучину скверны.

Игроки должны взять одну гордость и один порок из таблиц 2-1 и 2-2. Они могут выбрать их сами, а могут довериться броску костей. Выпавшие результаты могут поменять характеристики еретика. Эти изменения не считаются улучшениями в вопросах определения принадлежности.

Использование слабостей

Кроме игромеханических изменений, слабости могут давать персонажам бонусы к проверкам в зависимости от обстоятельств. Если мастер и другие игроки согласны, что один из них хорошо отыгрывает слабость своего героя – например, соглашаясь на неудобные бонусы или штрафы, совершая поступки, что не помогают решить текущую проблему, но хорошо вписываются в образ персонажа, или даже идёт на жертвы во имя Хаоса – он может получить особый бонус к проверке. Этот бонус называется вживание.

Вживание даёт персонажу дополнительный бонус +10 в зависимости от обстоятельств – считается, что он благословлён обитателями Имматериума. В особых случаях мастер может и увеличить этот бонус, судя по ситуации и глубине отыгрыша. В подобных обстоятельствах, мастеру лучше предлагать равный бонус всем игрокам, что могут помочь своему товарищу или на которых обрушатся вызванным им проблемы.

СТРЕМЛЕНИЯ

Каждого, кто ступил на путь Хаоса, ведут по нему собственные страсти и желания. Такие побуждения в игромеханике называются стремлениями. Краткосрочные цели еретиков могут разниться от приключения к приключению, но их стремление вряд ли изменится. Стремление – это цель всей жизни, нечестивое побуждение, которое вряд ли можно удостоверить за срок, отпущенный смертному. Игроки обязаны взять одно стремление из таблицы 2-3, выбрав его сами или доверив броску костей.

Шаг 5: Трата опыта

«Возрадуйтесь благословениям богов! Они даровали нам возможность одолеть глупцов, что отвергают их могущество!»

— архидиакон Габриель Хуан

Выбрав расу и определившись с архетипом, вы можете сделать своего персонажа по-настоящему уникальным. После того как вы пройдете этот этап, ваш еретик будет разительно отличаться от других. У вас множество вариантов. Таблицы, что вы найдете в этом разделе, позволяют игрокам создавать уникальных героев, что станут их проводниками в самых тёмных местах вселенной Warhammer 40 000.

СТАРТОВЫЙ ОПЫТ

Все персонажи **Black Crusade** начинают игру с некоторым количеством очков Опыта. Их трата, наряду с выбором архетипа, позволяет определиться с типом персонажа и убедиться, что он будет особенным.

Количество стартового опыта, что есть у еретика, определяется расой. Космодесантники Хаоса получают меньше опыта, приверженцы Хаоса ц(то есть люди) – больше. Это разница отражает то, что «простому смертному» пришлось многое пережить, чтобы обрести власть и признание и стать наравне с космодесантником (иными словами – стать игровым персонажем).

- Приверженцы Хаоса начинают игру в **Black Crusade**, имея 1000 очков Опыта, которые может потратить на улучшения.
- Космодесантники Хаоса начинают игру в **Black Crusade**, имея 500 очков Опыта, которые может потратить на улучшения.

Персонажи могут потратить весь стартовый опыт ещё до начала игры, но могут придержать какое-то количество, чтобы потратить позже, если хотят.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ И ПРЕДАННОСТЬ

Игроки постоянно должны помнить о том, кому принадлежит верность их персонажа. Преданность еретика одному из богов Хаоса прямо виляет на его будущее развитие как персонажа, изменяя цены на улучшения. Именно поэтому крайне важно всегда знать, сколько улучшений, связанных с каждым из Тёмных богов, приобрёл персонаж. Хотя крайне редки случаи, чтобы персонаж начал игру, уже став преданным кому-то из богов, в ходе игры его преданность может измениться очень быстро.

Вам всегда нужно помнить об отношениях персонажа с четырьмя богами Хаоса. Умения, таланты, особенности и некоторые характеристики связаны каждая со своим богом. Приобретая улучшения, связанные с одним богом, персонаж может стать преданным ему. Подсчитывайте, сколько улучшений каждого

Персонажи Black Crusade и других игровых систем

Игроки, что уже имели дело с другими игровыми системами Warhammer 40000 Roleplay, могут задаться вопросом, как персонажи ранних линеек соотносятся с героями этой. Все усложняет то, что в Black Crusade нет системы Рангов, да и цены на умения и таланты в разных системах отличаются. В целом, ещё не потративший стартовые очки Опыта персонаж-человек из Black Crusade приблизительно соответствует персонажу из Dark Heresy, Black Crusade или Deathwatch, накопившему 7000 очков Опыта. В случае с космодесантником Хаоса это число возрастает до 8000 ОО.

бога приобрёл персонаж. Иногда (см. раздел «Проверка принадлежности»), вам нужно будет сравнить их количество. Если персонаж наберет на пять улучшений одного бога больше, чем улучшений любого другого, он станет принадлежать этому богу.

Персонажи всех архетипов начинают игру неприсоединившимися (принадлежащими Хаосу Неделимому), а все умения, таланты и другие улучшения, что персонаж получает, благодаря архетипу, не влияют на принадлежность. Также стоит учесть, что улучшения, связанные с Хаосом Неделимым, не дают принадлежности к Хаосу Неделимому – персонаж считается, принадлежащим Хаосу Неделимому (неприсоединившимися), только если не принадлежит никому из богов.

Каждое приобретённое улучшение может изменить положение персонажа в глазах Губительных сил. Сверьтесь с таблицей 2-5 «Улучшения по богам», чтобы узнать, какие улучшения с каким богом связаны. Приобретение улучшений «своего» бога будет стоить дешевле, приобретение улучшений «враждебного» – дороже, а улучшения «союзного» будет иметь среднюю цену. Кто из богов кому считается союзником, а кому – врагом, описано в таблице 2-4 «Союзники и враги». Приобретая улучшение, отмечайте в листе персонажа, с каким богом оно связано.

Проверка принадлежности

Всякий раз, когда еретик получает очередные 10 очков Порчи (то есть, когда его общее количество Порчи достигает 10, 20, 30 и т. д.), игрок должен проверить принадлежность своего героя. Игрок должен посчитать, сколько его персонаж приобрёл улучшений, связанных с каждой из Губительных сил. Если окажется, что улучшений, связанных с одним определённым божеством, у героя на пять больше, чем улучшений, связанным с любым другим божеством, принадлежность еретика должна измениться – отныне он принадлежит тому богу, чьих улучшений у него больше. Это может изменить цену будущих улучшений. Еретик не должен подсчитывать количество улучшений и проверять принадлежность до тех пор, пока снова не накопит «круглое» количество Порчи (и, конечно, еретик должен платить за улучшения, исходя из того, какому богу он принадлежит сейчас, а не того, чьё внимание хочет привлечь в будущем).

Вполне возможно, что ещё во время создания персонажа еретик накопит «круглое» количество Порчи. Проверка принадлежности не проводится до тех пор, пока создание персонажа не будет закончено, и не будет потрачен весь стартовый опыт.

Улучшения характеристик

Улучшения характеристик повышают характеристики персонажа. Приобретая улучшение характеристики, игрок увеличивает на +5 значение характеристики и отмечает это в листе персонажа. Существует четыре уровня улучшений.

- Простой: небольшое развитие природного потенциала персонажа.
- Средний: значительный рост способностей персонажа.
- Отточенный: плод активной концентрации персонажа на развитии своих сильных сторон.
- Предельный: достижение предела природных возможностей персонажа.

Повышая характеристики своего персонажа, игрок должен последовательно приобретать уровни улучшений, с простого до предельного. Цены на улучшения зависят от божества-покровителя персонажа. Обратите внимание, что свои покровители есть только у Силы, Выносливости, Силы воли и Общительности. Все остальные характеристики – Ближний бой, Дальний бой, Ловкость, Интеллект, Восприятие и Тёмная слава относятся к Хаосу Неделимому.

Помните, что каждая прибавка в +5 очков при определении принадлежности персонажа считается одним улучшением. Таким образом, персонаж, купивший четыре улучшения Силы, получает +4 очка принадлежности Кхорну.

Согласно таблице, первое улучшение Силы на +5 для преданного Кхорну персонажа будет стоит 100 очков Опыта, второе улучшение (средний уровень развития) будет стоит 250 очков Опыта, третье улучшение (тренированный уровень) – уже 500 ОО, а последнее из возможных (предельное) – 750 ОО. Если тот же персонаж захочет поднять Общительность (что принадлежит враждебному божеству) это обойдётся бы ему в 500, 750, 1000 и 2500 ОО соответственно.

Стоимость улучшений накопительная. К примеру, игрок не может просто заплатить 500 ОО за прибавку

Таблица 2-4 Союзники и враги

Бог-покровитель	Кхорн	Нургл	Слаанеш	Тзинч	Хаос Неделимый
Кхорн	Свой	Союзник	Враг	Враг	Союзник
Нургл	Союзник	Свой	Враг	Враг	Союзник
Слаанеш	Враг	Враг	Свой	Союзник	Союзник
Тзинч	Враг	Враг	Союзник	Свой	Союзник
Хаос Неделимый	Союзник	Союзник	Союзник	Союзник	Союзник

Таблица 2-5 Улучшения по богам

Покровитель	Характеристика	Умения	Таланты 1-ого уровня	Таланты 2-ого уровня	Таланты 3-его уровня
Кхорн	Сила	Атлетика Командование Парирование	Кулачный боец Неистовство Потрошитель Презрение к слабакам Уличный боец Яростный натиск	Боевая ярость Вихрь смерти Свинцовый дождь Мастер кулачного боя Мастер рукопашной Неистовый натиск Ненависть Неотразимый удар Быстрая атака	Громовой удар Мастер клинков Молниеносная атака Ритуал презрения Кровавого бога Сокрушительный удар Ураганный натиск
Нургл	Выносливость	Запугивание Медика Выживание	Железная челюсть Крепкий орешек Крепкое телосложение Пугающий голос Сопротивляемость Всё видавший	Бугрящиеся бицепсы Несокрушимая воля Осквернение плоти Погребальная песнь Просангвинация Стальные нервы Это просто царапина	Бесстрашие Боевой клич Каменная кожа Мастер-хирургеон Неубиваемый Сокрушительный выстрел
Слаанеш	Общительность	Акробатика Обаяние Обман Уклонение	Аура власти Быстрая перезарядка Верный удар Заразительная отвага Кошачье приземление Молниеносные рефлексы Непримечательный Несметные богатства Подражатель Подскок	Железная дисциплина Калечащий удар Мгновенная реакция На крыльях гнева Точный удар Трудная мишень	Демагог Запредельная скорость К демону в пасть Спринт Удар и отскок
Тзинч	Сила воли	Запретное знание Логика Проницательность Псичувство	Боевое построение Бой вслепую Варп-чутьё Медитация Орлиный глаз Мнемоник Обостренные чувства Полиглот Чуткий сон	Канал Варпа Дальновидность Калечащий выстрел Могучий разум Мудрость древних Паранойя	Бастион железной воли Благосклонность Варпа Богохульные заклинания Варп-блок Вложенное знание Глаз мстителя
Хаос Неделимый	Ближний Бой Дальний Бой Ловкость Интеллект Восприятие Темная слава	Бдительность Безопасность Ловкость рук Навигация Обыденное знание Ремесло Дознание Скрытность Техпользование Коммерция Управление Ученое знание Языкознание	Амбидекстрия Боевое чутье Быстрое выхватывание Владение легионным оружием Владение оружием Враг Древний воин Зов железа Ледяное сердце Ничтожный слуга Нокдаун Ортопраксия Оружейник Плечом к плечу Проклятая реликвия Разоружение Ритуал освобождения Связи Раптор	Ас Бронник Владение экзотическим оружием Дитя Варпа Жертвоприношение Контратака Левитационная трансценденция Ловец стрел Меткий стрелок Механодендрит Независимое прицеливание Парное оружие Предатель Слуга Светоносный удар Снайпер Стрельба от бедра	Болтерный шквал Выбор цели Мастер-машиновед Мастерство Могучий слуга Нечестивая преданность Офицерское оружие Пси-рейтинг Светоносный взрыв Акимбо Димахер Универсальный солдат Шаг в сторону

Таблица 2-6 Стоимость улучшения характеристик

Бог-покровитель	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Свой	100 ОО	250 ОО	500 ОО	750 ОО
Союзник	250 ОО	500 ОО	750 ОО	1000 ОО
Враг	500 ОО	750 ОО	1000 ОО	2500 ОО

в +10 к характеристике, которой покровительствует божество-союзник. Он должен сперва выложить 250 ОО за простой уровень улучшения (получив +5), а потом – ещё 500 ОО за средний (получив ещё +5).

Единственное исключение – Тёмная слава. Каждое улучшение этой характеристики на +5 всегда стоит 500 ОО, а приобретать его можно сколько угодно раз, если текущая Тёмная слава персонажа ниже 40. Если эта характеристика выросла до 40 или выше, персонаж больше не может увеличивать её за опыт – он должен заслужить её своими деяниями (см. стр. 304).

ПРИМЕР:

Вернёмся к Джейсону и его чемпиону – Мордекаю. Когда игрок впервые приобретает для своего героя улучшение Силы, тот всё ещё служит Хаосу Неделимому, а потому простое улучшение Силы стоит для него 250 ОО (т. к. Хаос Неделимый считается союзником Кхорна). Позже, когда Мордекай встал на путь служения Кровавому богу, Джейнсон решает приобрести среднее улучшение Силы. Но теперь его герой – кхорнит и среднее улучшение Силы для него стоит всего 250 ОО, т. к. Сила – «своя» характеристика для Кхорна.

Приобретение умений

Персонаж получает новые умения и совершенствует уже имеющиеся, приобретая улучшения умений. Стоимость таких улучшений зависит от того, какому богу персонаж предан. Это отражает то, что следующему определённым путём еретику проще развить в себе нужные для этого пути умения, чем любые другие.

Улучшения делятся на четыре последовательных уровня:

- Обученный: персонаж может использовать это умение без штрафа.
- Тренированный: персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам этого умения, когда использует его.
- Опытный: персонаж получает бонус +20 ко всем проверкам этого умения, когда использует его. Это бонус заменяет тот, что персонаж получает на ранге «Тренированный».
- Ветеран: персонаж получает бонус +30 ко всем проверкам этого умения, когда использует его. Это бонус заменяет тот, что персонаж получает на ранге «Опытный».

Персонаж должен приобретать улучшения каждого умения последовательно, начиная с «Обученного» и заканчивая «Ветераном». То есть, персонаж не может заплатить очки Опыта, чтобы получить умение на ранге «Тренированный», если ещё не имеет его на ранге «Обученный». Помните, что персонажи со старта игры могут обладать некоторыми умениями на уровне «Обученный» или «Тренированный» благодаря расе или архетипу. В таблице 2-5 «Улучшения по богам» указано, к какому богу какое умение относится, а таблица 2-4 «Союзники и враги» описывает то, как боги Хаоса относятся к избранному персонажем пути.

Также необходимо помнить, что каждый приобретённый уровень умения (обученный, тренированный, опытный, ветеран) считается одним улучшением при определении принадлежности персонажа. Таким образом, персонаж, улучшивший умение «Псичувство» до уровня «Ветеран (+30)», получает +4 очка принадлежности Тзинчу (если только умение не давалось ему на старте архетипом – в таком случае это не засчитывается).

ПРИМЕР:

Мордекай твёрдо стал на путь служения Кхорну, и Джейсон решает приобрести для своего героя умение «Парирование». Это умение принадлежит именно Кхорну, так что первый его уровень будет стоит всего 100 ОО. Если же Джейсон захочет улучшить «Обаяние» своего героя с «Обученного» до «Тренированного» – а этому умению покровительствует Слаанеш – то ему придется потратить 500 ОО, т. к. Слаанеш – враждебный ему бог.

Больше информации о умениях вы найдете в главе III «Умения». Перед там как выбирать специализированные умения, почитайте о них и о необходимости выбирать специализацию на странице 91

Приобретение талантов

Таланты – это улучшения, позволяющие персонажу по-новому применять свои природные способности. Они могут предоставлять бонус к проверкам умений или характеристик в определенных обстоятельствах или позволять персонажу необычно использовать своё снаряжение. В главе IV «Таланты и особенности» вы найдете подробное описание всех талантов.

Таблица 2-7 Стоимость улучшения умений

Бог-покровитель	Обученный	Тренированный	Опытный	Ветеран
Свой	100 ОО	200 ОО	400 ОО	600 ОО
Союзник	200 ОО	350 ОО	500 ОО	750 ОО
Враг	250 ОО	500 ОО	750 ОО	1000 ОО

Таблица 2-8 Умения и боги

Умение	Хар-ка	Бог-покровитель	Стр.
Акробатика	Ловкость	Слаанеш	93
Атлетика	Сила	Кхорн	95
Бдительность	Восприятие	Хаос Неделимый	95
Безопасность	Интеллект	Хаос Неделимый	96
Выживание	Восприятие	Нургл	97
Допрос	Сила воли	Хаос Неделимый	97
Запретное знание	Интеллект	Тзинч	98
Запугивание	Сила	Нургл	99
Командование	Общительность	Кхорн	99
Ловкость рук	Ловкость	Хаос Неделимый	100
Логика	Интеллект	Тзинч	100
Медика	Интеллект	Нургл	101
Навигация *	Интеллект	Хаос Неделимый	101
Обаяние	Общительность	Слаанеш	102
Обман	Общительность	Слаанеш	102
Обыденное знание	Интеллект	Хаос Неделимый	103
Парирование	Ближний Бой	Кхорн	105
Проницательность	Восприятие	Тзинч	105
Псичувство	Восприятие	Тзинч	107
Ремесло	Интеллект	Хаос Неделимый	107
Дознание	Интеллект	Хаос Неделимый	108
Скрытность	Ловкость	Хаос Неделимый	108
Техпользование	Интеллект	Хаос Неделимый	109
Коммерция	Интеллект	Хаос Неделимый	109
Уклонение	Ловкость	Слаанеш	110
Управление *	Ловкость	Хаос Неделимый	110
Учёное знание	Интеллект	Хаос Неделимый	110
Языкознание *	Интеллект	Хаос Неделимый	111
* Специализированное умение			

Психосилы приобретаются так же, как и таланты. Они подробно описаны в **главе VI «Силы Варпа».** Помните, что цены на психосилы различаются (см. их описания). Чтобы приобрести психосилу, связанную с определённым богом Хаоса, персонаж уже должен быть предан ему. Такие психосилы увеличивают принадлежность, как и таланты.

Как в случае с характеристиками и умениями, каждый талант связан с определённым богом Хаоса. Таланты, типичные для последователей этого бога, будут стоить для них дешевле остальных, а таланты, связанные с другими богами Хаоса, будут дороже. **Точные цены на таланты указаны в таблице 2-9 «Стоимость талантов».**

Кхорн и псайкеры

Кровавый бог Кхорн ненавидит псайкеров и колдунов и не выносит их присутствия. Это может вызвать интересную ситуацию, если персонаж-псайкер или колдун наберут достаточно улучшений, что получить принадлежность Кхорну.

Персонажи, имеющие принадлежность Кхорну, не могут применять психосилы, даже если обладают особенностью «Псайкер». Пока они остаются принадлежащими Кхорну, он считаются не имеющими особенности «Псайкер».

Если персонаж избавится от своей принадлежности Кхорну, он снова сможет творить психосилы и будет считаться псайкером как и раньше.

Кроме разделения на принадлежность к тому или иному божеству, таланты делятся на три уровня – это способ ранжировать их по силе и цене. Таланты более высокого уровня сильнее и дороже. Все таланты одного уровня имеют равную цену (но эта цена может меняться в зависимости от принадлежности персонажа).

У талантов уровня 2 и 3 (как и у некоторых талантов уровня 1) есть требования, которым персонаж должен удовлетворять, перед тем как приобрести его. Таким образом, персонажам **Black Crusade** может понадобиться приобрести таланты более низких уровней, что открыть путь к более высоким.

Специализированные таланты

Некоторые таланты имеют несколько специализаций. Их можно приобретать несколько раз, каждый раз выбирая новую специализацию. Подробнее это изложено на странице 118.

Многократная покупка талантов

Некоторые таланты можно приобретать несколько раз – такая возможность будет указана в описании. Таких талантов очень немного, самые известные – «Крепкое телосложение» и «Пси-рейтинг», увеличивающее количество ран еретика и его психический потенциал при каждом приобретении. Покупая один и тот же талант несколько раз, игрок каждый раз платит указанную цену в очках опыта. Стоит отметить, что большинство талантов, которые можно приобретать несколько раз, имеют жёсткое ограничение на количество таких приобретений.

МЕТКИ ХАОСА

Персонажи, что достаточно далеко продвинулись по пути принадлежности, могут удостоиться метки своего божества. Метка даёт обладателю определён-

Таблица 2-9 Стоимость талантов

Бог-покровитель	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3
Свой	200 ОО	300 ОО	400 ОО
Союзник	250 ОО	500 ОО	750 ОО
Враг	500 ОО	750 ОО	1000 ОО

Таблица 2-10 Таланты 1-ого уровня

Талант	Требования	Описание	Покровитель	Стр.
Амбидекстрия	Ловкость 30	Снимает штраф за ведение боя неосновной рукой; снижает штрафы за бои двумя руками	Хаос Неделимый	118
Боевое чутьё	Восприятие 30	Использование бонуса Восприятия, а не Ловкости для определения инициативы	Хаос Неделимый	118
Быстрое выхватывание	-	Возможность выхватить оружие за свободное действие	Хаос Неделимый	120
Владение легионным оружием	Космодесантник Хаоса	Возможность использовать любое легионное оружие без штрафов	Хаос Неделимый	121
Владение оружием *	-	Возможность использовать вид оружия без штрафов	Хаос Неделимый	121
Враг	-	Враждебность со стороны определённой группы или организации	Хаос Неделимый	122
Древний воин	Сила воли 35, Общительность 35	Ветеран Долгой войны	Хаос Неделимый	122
Зов железа	Имплантаты Механикус, магнитные имплантаты	Возможность притягивать крупные металлические объекты	Хаос Неделимый	123
Ледяное сердце	-	Невосприимчивость к соблазнению, сопротивляемость обаянию	Хаос Неделимый	124
Ничтожный слуга	Общительность 40	Даёт персонажу ничтожного слугу	Хаос Неделимый	127
Нокдаун	-	Возможность совершать оглушающую атаку	Хаос Неделимый	127
Ортопраксия	-	Бонус +20 на сопротивление допросу и контролю разума	Хаос Неделимый	129
Оружейник	Интеллект 40, Техпользование +10	Возможность временно усиливать оружие	Хаос Неделимый	129
Плечом к плечу	-	Дополнительный бонус +10 за численное превосходство	Хаос Неделимый	130
Проклятая реликвия	-	Еретик получает проклятый предмет, который всегда остаётся с ним.	Хаос Неделимый	130
Разоружение	Ловкость 30	Возможность разоружать противника	Хаос Неделимый	131
Ритуал освобождения	Интеллект 30	Снятие осечки за Полудействие	Хаос Неделимый	131
Связи	Общительность 30	Хорошая репутация в определённых кругах	Хаос Неделимый	134
Раптор	Управление (Аэронавтика)	Дополнительный урон при атаке с использованием прыжкового ранца	Хаос Неделимый	134
Кулачный боец	Ближний бой 35, Ловкость 35	Улучшает атаки голыми руками	Кхорн	119
Неистовство	-	Возможность впадать в боевое безумие, что даёт бонусы	Кхорн	124
Потрошитель	Владение оружием (Цепное)	Дополнительный урон при использовании оружия с особенностью «Разрывающее»	Кхорн	124
Презрение к слабакам	Сила 35, Сила воли 35	Бонусы к «Запугиванию» и «Командованию» при общении со слабыми	Кхорн	129
Уличный боец	Ближний бой 30	Увеличение Критического урона половину бонуса ББ	Кхорн	131
Яростный натиск	-	Бонус +30 на попадание при натиске	Кхорн	133
Железная челюсть	Выносливость 40	Возможность сбросить оглушение проверкой Выносливости	Нургл	122
Крепкий орешек	Сила воли 40	Снижает вероятность умереть от кровотечения	Нургл	122
Крепкое телосложение	-	Увеличение максимального количества ран на +1	Нургл	126
Пугающий голос	-	+10 к «Запугиванию», -10 к «Обаянию»	Нургл	126
Сопротивляемость *	-	Бонус +10 к сопротивлямости определённым воздействиям	Нургл	131
Всё видавший	Сила воли 40	Невосприимчивость к «мирским» ужасам	Нургл	131
Аура власти	Общительность 30	Возможность действовать «Командованием» на большее количество целей	Слаанеш	118
Быстрая перезарядка	-	Снижает время перезарядки оружия	Слаанеш	120
Верный удар	Ближний бой 30	Снижает штрафы за Точечные атаки	Слаанеш	123
Заразительная отвага	Общительность 45	Персонаж заражает союзников своим мужеством	Слаанеш	126
Кошачье приземление	Ловкость 30	Снижает урон от падений	Слаанеш	127
Молниеносные рефлексы	-	Два броска костей на инициативу с выбором наибольшего	Слаанеш	128
Неприметельный	-	Еретика просто забыть	Слаанеш	130
Несметные богатства	Тёмная слава 40	Персонаж обладает большими ресурсами	Слаанеш	130
Подражатель	-	Возможность копировать чужой голос	Слаанеш	132
Подскок	Ловкость 30	Возможность подняться на ноги за свободное действие	Слаанеш	133
Боевое построение	Интеллект 40	Использование бонуса Интеллекта при расчёте Инициативы	Тзинч	130
Бой вслепую	Восприятие 30	Ополовинивает штрафы за бой вслепую	Тзинч	120
Варп-чутьё	Восприятие 30, Пси-рейтинг, Псичувство	Персонаж может предпринимать проверки «Псичувства» за свободное действие	Тзинч	121
Медитация	-	Возможность входить в транс, чтобы снять усталость	Тзинч	122
Орлиный глаз	Дальний бой 30	Снижает штраф за Точечные атаки	Тзинч	125
Мнемоник	Интеллект 30	Персонаж обладает цепкой памятью	Тзинч	127
Обострённые чувства *	-	Бонус +10 к выбранному чувству	Тзинч	128
Полиглот	Интеллект 40, Общительность 30	Персонаж обладает врождённым талантом к языкам	Тзинч	129
Чуткий сон	Восприятие 30	Персонаж считается бодрствующим, даже когда спит	Тзинч	132
Психосила *	Особенность «Псайкер»	Персонаж может выбрать одну психосилу	Особое	133

** Специализированный талант*

Таблица 2-11 Таланты 2-ого уровня

Талант	Требования	Описание	Покровитель	Стр.
Ас	Ловкость 40, Управление (любое)	Возможность водить любую технику	Хаос Неделимый	118
Бронник	Интеллект 35, Техпользование, Ремесло (Оружейник)	Возможность увеличить эффективность носимой брони	Хаос Неделимый	119
Владение экзотическим оружием	-	Возможность использовать одно экзотическое оружие	Хаос Неделимый	120
Дитя Варпа	Пси-рейтинг	Постоянный психический феномен и +1 у пси-рейтингу при усилии	Хаос Неделимый	121
Жертвоприношение	Пси-рейтинг	Возможность приносить жертвы, чтобы усилить эффект обрядов	Хаос Неделимый	122
Контратака	Ближний бой 40	Возможность атаковать после успешного парирования	Хаос Неделимый	124
Левитационная трансценденция	Имплантаты Механикус/магнитно-левитационная катушка	Возможность парить в воздухе на большее время	Хаос Неделимый	125
Ловец стрел	Ловкость 50	Очки брони против стрелковых атак примитивным оружием увеличиваются на бонус ББ	Хаос Неделимый	126
Меткий стрелок	Дальний бой 40	Снимает штрафы за стрельбу на дальнюю и сверхдальнюю дистанцию	Хаос Неделимый	126
Механодендрит *	Имплантаты Механикус	Возможность использовать определённый механодендрит	Хаос Неделимый	127
Независимое прицеливание	Дальний бой 40	Возможность стрелять в две цели, отстоящие друг от друга более чем на 10 метров	Хаос Неделимый	127
Парное оружие *	-	Персонаж может вести бой двумя оружиями	Хаос Неделимый	127
Предатель	Запугивание, Ледяное сердце	Возможность убивать слуг или союзников ради выгоды	Хаос Неделимый	128
Слуга	Общительность 45, Тёмная слава 30	Даёт персонажу слугу	Хаос Неделимый	128
Светоносный удар	Имплантаты Механикус, светоносные батареи	Возможность атаковать врага разрядом энергии в ближнем бою	Хаос Неделимый	131
Снайпер	Дальний бой 40, Орлиный глаз	Снимает штрафы за Точечную атаку	Хаос Неделимый	131
Стрельба от бедра	Дальний бой 40, Ловкость 40	Возможность стрелять одновременно с передвижением	Хаос Неделимый	132
Боевая ярость	Неистовство	Возможность парировать, пребывая в неистовстве	Кхорн	119
Вихрь смерти	Ближний бой 40	Возможность совершать отдельную атаку против каждого врага, вовлечённого в ближний бой	Кхорн	121
Свинцовый дождь	Дальний бой 45, Владение оружием (любое дистанционное)	Урон по ордам увеличивается на половину бонуса ДБ	Кхорн	125
Мастер кулачного боя	Ближний Бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец	Делает персонажа смертоносным кулачным бойцом	Кхорн	125
Мастер рукопашной	Ближний бой 30	Враги не получают бонусов за численное превосходство	Кхорн	126
Неистовый натиск	Ближний бой 35	Успешная проверка ББ даёт возможность атаковать ещё раз	Кхорн	131
Ненависть *	-	Бонус +10 в бою с ненавистным врагом	Кхорн	132
Неотразимый удар	Ближний Бой 50	Возможность потратить очко тёмной славы, чтобы атака точно попала в цель	Кхорн	133
Быстрая атака	Ближний Бой 30	Возможность совершать несколько атак за один бросок	Кхорн	134
Бугрящиеся бицепсы	Сила 45	Снимает штрафы за стрельбу из тяжелого оружия без установки на опору	Нургл	119
Несокрушимая воля	Сила воли 35	Переброс проверок на страх	Нургл	120
Осквернение плоти	Человек, Пси-рейтинг	Усиливает психосилы	Нургл	121
Погребальная песнь	Запугивание+10, Пугающий голос	Враг получает штраф -10 на проверки Силы воли	Нургл	125
Просангвинация	Имплантаты Механикус, автосангвиторы/чёрная кровь	Успешная проверка исцеляет 1к5 ран	Нургл	128
Стальные нервы	-	Переброс проверок на подавление огнём	Нургл	129
Это просто царапина	Выносливость 40	Персонаж считается легко раненым, даже если ранен сильнее	Нургл	133
Железная дисциплина	Общительность 30	Последователи лучше сопротивляются страху и подавлению огнём	Слаанеш	121
Калечащий удар	Ближний бой 50	+2 очка Критического урона в ближнем бою	Слаанеш	125
Мгновенная реакция	Ловкость 40	Возможность игнорировать внезапность проверкой Ловкости	Слаанеш	126
На крыльях гнева	Аура власти	Возможность внушить толпе гнев или ненависть	Слаанеш	126
Точный удар	Ближний бой 40, Верный удар	Снимает штрафы за Точечную атаку	Слаанеш	129
Трудная мишень	Ловкость 50	Враг получает штраф -20 на проверки ДБ по персонажу, когда тот Бежит или совершает Натиск	Слаанеш	130
Канал Варпа	Пси-рейтинг, Сила воли 50, Могучий разум	Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы получить +1к5 к пси-рейтнгу	Тзинч	121
Дальновидность	Интеллект 30	Размышления дают бонус +10 к проверке	Тзинч	124
Калечащий выстрел	Дальний бой 50	+2 очка Критического урона в дальнем бою	Тзинч	129
Могучий разум	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психические техники)	Возможность перебросить проваленную проверку Силы воли для сопротивления психосилам	Тзинч	131
Мудрость древних	Интеллект 40	Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы получить внезапное озарение	Тзинч	133
Паранойя	-	Еретик всегда начеку	Тзинч	133

** Специализированный талант*

Таблица 2-12 Таланты 3-его уровня

Талант	Требования	Описание	Покровитель	Стр.
Болтерный шквал	Дальний бой 40, Владение оружием (Болтерное)	Дополнительная ступень успеха при стрельбе из болтеров	Хаос Неделимый	119
Выбор цели	Дальний бой 50	Возможность стрелять по участникам рукопашной схватки без штрафа	Хаос Неделимый	119
Мастер-машиновед	Имплантаты Механикус, Техпользование+20	Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы автоматически пройти проверку «Технологии»	Хаос Неделимый	120
Мастерство *	Умение на уровне +30	Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы автоматически пройти проверку связанного умения	Хаос Неделимый	125
Могучий слуга	Общительность 55, Тёмная сдава 40	Даёт персонажу могучего слугу	Хаос Неделимый	125
Нечестивая преданность	Слуга	Слуги могут закрывать еретика от атак своими телами	Хаос Неделимый	127
Офицерское оружие	Ближний бой 40, Дальний бой 40, Парное оружие (Рукопашная и Стрельба)	Снижает штраф за одновременное ведение боя холодным оружием и пистолетом	Хаос Неделимый	128
Пси-рейтинг	Псайкер	Увеличивает психический потенциал персонажа	Хаос Неделимый	128
Светоносный взрыв	Имплантаты Механикус, светоносные батареи, Светоносный удар	Возможность атаковать врага разрядами энергии на расстоянии	Хаос Неделимый	129
Акимбо	Дальний бой 40, Парное оружие (Стрельба)	Снижает штраф за одновременную стрельбу из двух пистолетов	Хаос Неделимый	131
Димахер	Ближний Бой 40, Парное оружие (Рукопашная)	Снижает штрафы за бой двумя единицами холодного оружияб одновременно	Хаос Неделимый	131
Универсальный солдат	Ближний бой 40, Дальний бой 40, Владение оружие (любые два)	Снижает штраф за использование незнакомого оружия	Хаос Неделимый	132
Шаг в сторону	Ловкость 40, Парирование, Уклонение	Возможность дополнительной попытки «Уклонения» или «Парирования»	Хаос Неделимый	133
Громовой удар	Сокрушительный удар	Возможность наносить один мощный и оглушительный удар	Кхорн	119
Мастер клинков	Ближний бой 30, Владение оружием (любое холодное оружие)	Переброс одной проваленной атаки раз за раунд	Кхорн	120
Молниеносная атака	Быстрая атака	Возможность совершать несколько атак за один бросок	Кхорн	121
Ритуал презрения Кровавого бога	Сила воли 40, Неистовство	Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы обрести устойчивость к психосилам	Кхорн	125
Сокрушительный удар	Ближний бой 40	Урон, наносимый в ближнем бою, увеличивается на половину бонуса ББ	Кхорн	127
Ураганный натиск	Сила 50	Возможность расшвыривать врагов в ходе натиска	Кхорн	132
Бесстрашие	Стальные нервы	Невосприимчивость к Страху и Подавлению огнём	Нургл	124
Боевой клич	Сила 50, Сила воли 50, Пугающий голос	Возможность издавать устрашающий боевой клич, что даёт персонажу особенность «Страх»	Нургл	127
Каменная кожа	Выносливость 40	Снижает получаемый Критический урон	Нургл	128
Мастер-хирургеон	Медика+10	Возможность выполнять сложные операции	Нургл	128
Неубиваемый	Выносливость 50, Сила воли 50	Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы игнорировать штрафы от Критического урона	Нургл	132
Сокрушительный выстрел	Дальний Бой 40	Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на половину бонуса ДБ	Нургл	133
Демагог	На крыльях гнева	Возможность воздействовать «Обаянием» или «Запугиванием» на большие группы людей	Слаанеш	119
Запредельная скорость	Ближний бой 40, Ловкость 50	Удваивает расстояние возможного Натиска	Слаанеш	122
К демону в пасть	Общительность 50, Железная дисциплина	На последователей не действует Страх и Подавление огнём	Слаанеш	126
Спринт	-	Ускоряет передвижение в бою	Слаанеш	129
Удар и отскок	Ловкость 40, Акробатика	Возможность передвинуться после атаки в ближнем бою при помощи проверки «Акробатики»	Слаанеш	131
Бастион Железной воли	Сила воли 40, Пси-рейтинг, Могучий разум	Даёт бонус к встречным проверкам Силы воли при сопротивлении психосилам	Тзинч	119
Благосклонность Варпа	Сила воли 35	Возможность делать два броска на психические феномены и выбирать результат	Тзинч	119
Богохульные заклинания	Пси-рейтинг	Возможность усиливать творимые психосилы тайными заклинаниями	Тзинч	124
Варп-блок	Сила воли 50, Пси-рейтинг, Могучий разум	Возможность один раз за встречу игнорировать психический феномен	Тзинч	124
Вложенное знание	Интеллект 40, Знание (одно любое)	Персонаж знает хоть и немного, но обо всем	Тзинч	126
Глаз мстителя	Дальний Бой 50	Увеличивает вероятность вспышки Фанатичной ненависти	Тзинч	133

** Специализированный талант*

ные преимущества. Когда персонаж приобретёт двадцать улучшений, связанных с одним богом, этот бог заинтересуется столь упорным последователем. Если при этом количество приобретённых персонажем улучшений, связанных с этим богом, больше количества улучшений, связанных с любым другим богом хотя бы на пять, бог-покровитель дарует еретику свою метку. Единожды полученная метка сохраняется всё время, пока персонаж остаётся предан своему богу.

За метку не нужно платить очки Опыта – это награда от Губительных сил тому, кто верно следовал их путями. Стоит отметить, что также метки можно получить в качестве милости (см. стр. 299-303).

Если персонаж перестанет быть предан богу, что даровал ему метку, он немедленно потеряет метку и все даруемые ей преимущества. Кроме того, столь дерзкий еретик накликает на свою голову гнев былого покровителя. Утратив метку, персонаж должен немедленно сделать два броска по **таблице 9-1 «Дары богов»** (см. стр. 291) и принять худший результат (последнее слово в спорах о том, что считать худшим, остаётся за мастером)

Учтите, что для поклоняющихся Хаосу Неделимому меток нет.

Метка Кхорна

Персонажи, заслужившие метку Кхорна, будто то настоящее клеймо, выжженное на плоти еретика, или знак, навеки отпечатавшийся на его душе, отмечены Кровавым богом. Из этой печати постоянно сочиться кровь (урона персонаж не получает). Носителей метки Кхорна вечно одолевает желание лить кровь по имя своего тёмного покровителя.

Преимущества: персонаж получает талант «Сопротивляемость (Психосилы)» и особенности «Свирепый натиск (4)» и «Сверхъестественная Сила (+2)», если ещё не имел таковых. Кроме того, по решению мастера, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Метка Нургла

Еретики с меткой Нургла, благословлены Чумным отцом – его знак может быть вытравлен на гнилой плоти или пустить незримые, но не менее прочные метастазы в душу последователя. Эта печать сочится гноем, будто страшная рана (это не наносит урона еретику). Отмеченное Нурглом обязаны разносить его Гниль по всей галактике.

Преимущества: персонаж получает особенности «Порождение кошмаров» и «Сверхъестественная Выносливость (+1)». Кроме того, по решению мастера, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Метка Слаанеш

Обладатели метки Слаанеш отмечены Повелителем наслаждений – его клеймо может быть как идеальной формы знаком на теле, так и тайной, но не менее надёжной отметиной на душе еретика. Персонажи, носящие такую метку должны пытаться соблазнять всякого, кого встретят на пути похоти и алчности.

Преимущества: персонаж получает талант «Обострённые чувства (Все)» и особенность «Сверхъестественная Общительность (+2)». Кроме того, по решению мастера, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Метка Тзинча

Носящие метку Тзинча благословлены Хозяином судеб – этот знак может быть как клеймом на видимой всем части тела, так и тайной, но такой же вечной отметиной на душе еретика. Краем глаза можно заметить, что метка постоянно мерцает разноцветными переливами, что подобны вратам в Варп. Её носители вынуждены постоянно раскрывать всё новые тайны, чтобы поделиться ими со своим Тёмным богом.

Преимущества: персонаж получает особенность «Сверхъестественная Сила воли (+1)» и талант «Псирейтинг (+1)». Также он получает особенность «Псайкер», если ещё не имел таковой. Отныне он считается связанным псайкером, которому покровительствует Тзинч. Кроме того, по решению мастера, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Шаг 6: Порча и снаряжение

«Недостаточно просто убить врага. Его приспешники должны быть истреблены, его родина – разорена, а его слава – очернена. Лишь после этого, боги признают тебя своим верным слугой»

— воевода Октавий Кол

Теперь игроки должны озаботиться дополнительным снаряжением для своих персонажей. Их способность получать желаемое измеряется не деньгами, но заслуженной Тёмной славой. Предполагается, что обладатель высокой Тёмной славы немало нажился на совершенных грабежах и владеет ценными или необычными сокровищами. Кроме того, другие хаоситы, наслышанные о прославленном слуге Губительных сил, могут подносить ему дары, чтобы заслужить благосклонность, как этого еретика, так и его божественного покровителя.

А чем больше персонаж совершает злодеяний, тем сильнее Имматериум проникает в его мысли и даже тело. Уровень влияния Варпа на суть персонажа, измеряется количеством очков Порчи. Чем больше Порчи накопит персонаж, тем больше благословений и даров Губительных сил он получит. Стартовое количество очков Порчи, что определяется на этом этапе, – это та точка отсчёта, с которой начнётся этот путь.

СНАРЯЖЕНИЕ

Настало время игрокам пожать плоды былых свершений своих героев. Каждый персонаж начинает игру с несколькими дополнительными предметами снаряжения. Предметы снаряжения подробно описаны в **главе V «Арсенал».** Еретик может выбрать количество предметов, равное своему бонусу Тёмной славы. Предметы должны быть такими, чтобы проверка Приобретения (см. стр. 306) для их получения оказалась не тяжелее сложной (-10). Сама проверка не требуется – если предмет можно получить посредством такой проверки, еретик получает его автоматически.

По решению мастера, еретики могут получить и другое стартовое снаряжение. Как правило, это должно быть Обычное или более доступное снаряжение. Подробнее об этом см. раздел «Доступность», страница 306.

ПРИМЕР

Созданный Джейсоном персонаж – Мордекай – обладает Тёмной славой 24. Бонус Тёмной славы у Мордекая равен 2, стало быть, на старте он может выбрать два дополнительных предмета. Во-первых, ему нужен мельтаган. Это Очень редкий предмет, что накладывает на проверку штраф -20. Однако, Мордекаю нужна всего один мельтаган – это даёт бонус +10. Итоговый модификатор будет равен -10 –достаточно, чтобы получить желаемое. Вторым предметом будут подрывные заряды. Это Редкая вещь – это накладывает штраф –10. Мордекай хочет себе четыре заряда, то есть, несколько штук – это накладывает модификатор +0. Стало быть, итоговым модификатором также будет -10.

Порча

Изначальное количество очков Порчи у всех персонажей – ноль, но каждое совершенное зверство и святотатство будут увеличивать это число. Такие деяния, призванные расширить власть Тёмных богов, всё дальше и дальше ведут души еретиков на пути к обращению в демонов. Нечестивость их чудовищных злодеяний впечатывается в самую суть этих людей, и новые преступления даются все легче.

Еретик, набравший достаточно очков Порчи, может удостоиться дара от Губительных сил. Подробнее об этом пути к саморазрушению или спасению, см. **главу IX «Порча и Тёмная слава».**

Шаг 7: Под знамёна Тёмных богов

«Тёмные боги – это воплощение наших страхов и наших мечтаний. Их желания неизмеримо сильнее наших, но той же природы»

— кардинал Ксафан, Спаситель Вракса

Следующий важный шаг для еретика – выбор того, кому он будет служить. Не у каждого персонажа будет свой бог-покровитель, а у некоторых возможность выбора окажется ограничена из-за принятых ранее решений. Выбор покровителя служит для того, чтобы направить развитие персонажа и определить то, чем он будет заниматься на стезе служения Хаосу. Покровитель может определять, что и как еретик должен делать, чтобы достичь своих целей. Например, верные Слаанеш скорее будут манипулировать своими жертвами, полагаясь на красноречие и соблазнение, а последователям Нургла ближе запугивать недостойных болезнями и скверной. Персонажи, добившиеся покровительства одного из богов, благодаря покупке улучшений, называются преданными этому богу.

Прежде чем принимать решение, нужно учесть, что оно несёт в себе не только преимущества, но и ограничения. Псайкер, преданный Тзинчу, обнаружит, что ему намного труднее стать умелым воином, нежели еретику, что предан Кхорну. Кроме того, нужно помнить, что преданность персонажа может измениться. Все глубже и глубже постигая Губительные силы, еретик может переметнуться в услужение к другому богу, благодаря тому, что сам по-новому осознал пути Хаоса или просто потому что так решил игрок, вознамерившийся играть в команде другую роль. Когда меняется преданность, меняется и будущий путь развития персонажа.

Каждый персонаж **Black Crusade** обязан выбрать один из путей. Герои, обожающие ближний бой, могут склониться перед Кхорном. Еретики, которым по душе нести страх, болезни и порчу, станут лучшими слугами Нургла. Персонажи, готовые взяться за искусство манипуляции и соблазнения, могут последовать путём Слаанеш. Тем, кого сжигает жажда знаний, открыты мириады путей служения Тзинчу. Наконец, еретики, что стремятся иметь самый широкий выбор или сомневаются в том, что стоит жертвовать универсальностью ради мастерства, могут поклоняться Хаосу Неделимому, оставаясь неприсоединившимися.

Важное замечание – игромеханическая преданность персонажа кому-то из Тёмных богов не обязательно подразумевает буквальную преданность и почитание. Скорее наоборот – большинство еретиков преданы только сами себе и стремятся к собственным целям, а не бросаются выполнять капризы непостижимого божества. Преданные Кхорну могут убивать не для того, чтобы поднести черепа Кровавому богу, а для того, чтобы отомстить врагу или достичь иной цели. Даже посвящая творимое кровопролитие Кхорну, еретик делает это для того, чтобы Повелитель битв одобрил и наградил своего слугу. По тому же принципу, последователь Слаанеш будет искать развращённых удовольствий не потому что так требует Слаанеш – а потому что сам хочет попробовать сладкий запретный плод. Он хочет этого сам, а то, что Слаанеш одобряет это – не столь важно (хотя это не мешает еретику наслаждаться милостями Повелителя наслаждений, если тот дарует их).

С другой стороны, чем больше времени еретик проводит на определённом пути, тем больше его цели и желания меняются, подстраиваясь под те, что угодны

покровителю. Воина Кхорна могут куда больше увлекать сами убийства, чем стоящие за ними причины, а последователи Слаанеш станут искать все более и более ненормальных удовольствий, даже если раньше такие никогда их не привлекали.

Путь неприсоединившегося – единственный, на котором еретик остаётся самим собой. Хотя он поклоняется всем Губительным силам, и может взывать к каждому из Тёмных богов, у него остаётся куда больше свободы. Такой одиночка не может рассчитывать на благосклонность богов, но может сохранить себя самого.

ВЫБОР ПУТИ

На этом этапе игрокам уже не нужно тратить какие-то очки или бросать кости. Вместо этого, им стоит подумать над разными путями и выбрать тот, что лучше всего подойдёт их персонажу. Впоследствии каждый игрок может набрать для своего персонажа необходимых улучшений и сделать его идеальным слугой своего тёмного покровителя. Во время создания персонажа и в ходе дальнейших приключений, еретик сможет по-настоящему присягнуть одному из богов.

Тратя опыт и приобретая улучшения, игрок выбирает путь своего персонажа. Многие улучшения связаны с кем-то из богов Хаоса или Хаосом Неделимым – это указано в их описаниях. Персонаж, у которого есть на три улучшения определенного бога больше, чем улучшений любого из других богов, называется преданным этому богу. Если ни один бог не имеет такого преимущества, персонаж называется неприсоединившимся или последователем Хаоса Неделимого.

ПРИМЕР:

Выбирая улучшения, Джейсон начинает с умения «Выживание» и талантов «Железная челюсть», «Крепкое телосложение» (его берёт два раза) и «Это просто царапина». Все эти таланты принадлежат Нургле, других улучшений игрок пока не берёт – стало быть, у него есть не просто пять улучшений Нургла, а на пять улучшений Нургла больше, чем улучшений каждого из остальных богов, и его персонаж встаёт на путь служения Нургле. Если персонаж Джейсона наберёт 10 очков Порчи перед тем как приобретёт ещё какие-то улучшения, его персонаж станет принадлежать Нургле.

Если же Джейсон дополнительно купит для своего героя талант с пометкой «Кхорн», у него будет всего на четыре улучшения Нургла больше, чем улучшений Кхорна. Тогда, при достижении 10 очков Порчи, его принадлежность не изменится.

Пока что игрок решает оставить своего персонажа неприсоединившимся – если он захочет вернуться к служению Нургле, ему будет нужно приобрести ещё одно улучшение, связанное с этим богом.

Более подробно выбор улучшений описан в разделе «Шаг 5: Трата опыта», на странице 74

КХОРН

«Кровь Кровавому богу! Черепа Трону черепов!»

— боевой клич берсеркеров Кхорна

Последователей Кхорна одолевает безграничное желание творить насилие во имя Кровавого бога. По всей галактике они оставляют за собой кровавый след. Одетые в кроваво-красные и медные одежды и доспехи, несущие символы своего покровителя кхорниты распространяют власть Повелителя битв, благодаря страху, что вызывает его имя.

Этот путь – путь кровожадного убийцы и несравненного воина. Кхорн требует кровопролития, войн, разрушений. Те, что исполняют его желания, получают награду – силу, мастерство и безграничную ярость.

Некоторые последователи Кхорна – безумные мясники, стократ усиленные яростью и преисполненные гневом. Они всегда жаждут бессмысленной резни, а ход их мыслей прост – любая пролитая кровь хороша, а каждое убийство приносит новый череп для трона их покровителя. Другие кхорниты – великие воины, стремящиеся стать лучшими и потому в каждом сражении ищущие самых искусных и опасных врагов. Они подносят своему богу лишь черепа самых достойных противников и чувствуют, что Кхорну по душе их усилия. Слугам Кровавого бога неведомо ни милосердие, ни сострадание, и единственное, что иногда может объединить его последователей – это воинская честь. Примечательно, что кхорниту не обязательно быть жестоким. Хотя таких хватает, многие чувствуют, что их покровителю безразлично, как именно бу-

дет литься кровь, если она проливается в бою. Проще говоря, лишняя жестокость – это пустая трата времени.

Идущий путём Кхорна несёт смерть – обычно своим врагам, но порой и союзникам. В горячке яростного боя воинов Повелителя битв иногда переполняет столь безудержная жажда кровопролития, что они могут наброситься даже на товарищей, лишь бы потешить охватившую их тягу к резне. Потому что – об этом нельзя забывать – их богу безразлично, чьи черепа лягут к подножию его трона.

Большинство банд кхорнитов – безрассудные орды, жаждущие творить лишь насилие, не утруждаясь выбирать цели. Иногда они жаждут убивать куда больше, чем победить. Это особенно верно для пугающих Пожирателей Миров, чьи берсеркеры известны свирепостью и жестокостью, и многих других банд, но находятся и те, что не укладываются в этот шаблон. Существуют кхорниты, что при равной преданности Кровавому богу, методично и в мелочах планируют стратегию и тактику своих действий и презирают бездумную ярость, полагая её менее плодотворной, чем точно сконцентрированный гнев. Так или иначе, любой, творящий насилие в приступе гнева – последователь Кхорна, хотя многие могут и не подозревать об этом. В галактике твориться все больше насилия, и это делает Кхорна всё могущественнее.

Хотя Кровавый бог становится сильнее от любого насилия, более всего ему угодно то, что твориться лицом к лицу и голыми руками. Это склоняет многих его последователей искать ближнего боя. Некоторые и вовсе полагаются только на то оружие, что требует сойтись с врагом на расстояние вытянутой руки. Только так еретики смогут почувствовать запах и вкус крови, что льют во имя Кхорна.

Само собой, Кхорн не знает сочувствия к павшим в битве последователям. Тёмный бог не терпит неумех и слабаков. Он лишь требует, чтобы под горой черепов, на которой стоит его медный трон, без конца текла бескрайняя река крови и вознаграждает слуг, что делают ему такие подношения, а все прочие сами становятся подношением.

Милости, что Кхорн оказывает своим последователям, обычно делают их более грозными воинами. Чем дольше и вернее еретик служит Кхорну, тем сильнее и кровожаднее, а значит и полезнее своему покровителю, он становится.

Персонажи-кхорниты

Выбирая путь служения Кхорну, нельзя забывать об одном важном ограничении. Этот Тёмный бог ненавидит интриганов-псайкеров не меньше чем тех, кто лепечет что-то о мире и сострадании. Псайкеры, встающие на путь Кхорна, мгновенно теряют свои психические способности. Герои, наделённые состраданием – неважно, проявляется оно в поступках или просто живёт в глубине души – тоже не очень подходят для служения Кхорну.

При создании и дальнейшем развитии персонажа-кхорнита, игроки должны будут выбирать умения и таланты, связанные с ближним боем. Верность Кровавому богу позволит им приобретать эти способности дешевле, чем любые другие. Набравшие много умений и талантов Кхорна персонажи могут привлечь внимание самого Кровавого бога и получить его метку, что наполнит само их существо постоянной жаждой убийств и сделает утоление этой жажды ещё проще.

Таланты, связанные с Кровавым богом, отмечены ключевым словом «Кхорн». Таковы, например, «Неистовство», «Яростный натиск» и другие способности, относящиеся к ближнему бою (хотя и не все).

НУРГЛ

«Лишь скверна разложения может вернуть нас к чистоте, что породила жизнь»

— клятва Злокачественного ордена

Ступившие на путь служения Нурглу отдали себя делу распространения болезней и скверны по всей галактике. Там, где появятся приверженцы Повелителя мух, люди будут склоняться перед болезнями и умирать в страшных мучениях. От заразы, что разносят благословлённые им, нет надёжных лекарств. Борьба с болезнями лишь продлевает страдания перед неизбежным концом. Кроме того, эта скверна уродует не только тело, но также рассудок и саму душу.

Слуги Нургла наделены способностью разносить болезни и разложение – они знают, что каждое живое существо во вселенной должно пасть жертвой этого совершенного оружия. Одних ведёт нигилистическое преклонение перед гнилью и энтропией, вера, что даже сама вселенная когда-нибудь погибнет и рассыплется. Других служить Нурглу заставляет желание жить. На первый взгляд, это выглядит странно, но Нургл воплощает как жизнь, так и смерть, как выживание, так и разложение. Гниль и коррозия порождают новую жизнь – заразную чуму, бактерий и вырастающие на трупах грибы, питаемые энтропией. Стало быть, в некотором смысле, Нургл воплощает цикл жизни и смерти, и награждает своих последователей сверхчеловеческой живучестью. Хотя болезни так же терзают их, благословение Владыки разложения не даёт его слугам погибнуть.

Еретики, идущие таким путем, нередко бывают удивительно терпеливы. В силу своей живучести и выработанного благодаря ей мировоззрения, нурглиты зачастую считают, что они способны выдержать, что угодно и остаться в живых в тех условиях, когда их враг погибнет. Даже когда им не хочется ждать, почитатели Нургла действуют обстоятельно и неторопливо – а иные говорят, что медленно и неуклюже. Многим последователям Нургла присуще кромешно-чёрное чувство юмора и весёлость, порожденная осознанием того, что они смогут пережить любые страдания.

Банды нурглитов в бою нередко полагаются на дары своего божества – болезни, гниль и разложение. Мощные вирусы, коррозийные газы и некротическое оружие угодны Нурглу и приводят в ужас его врагов. Ослабление врагов выгодно в тактическом плане, потому что позволяет слугам Повелителя мух сохранить силы, а отравление и изматывание противников радует Дедушку. Таким образом, Нургл бережёт своих слуг так же, как истощает своих жертв.

В то же время, некоторые заражённые болезнями Нургла не гибнут жертвой порчи, а принимают

её. Осознав собственную смертность, они тянуться к любой надежде на выживание. Дедушка слушает их мольбы и порой дарует благословление страждущим.

Владыка разложения одаривает многих слуг стойкостью к созданным им болезням. Порой его благословения зримы как ничто другое. Тела еретиков начинают гнить и разлагаться заживо. Их оружие тупиться, но не становится менее смертоносным; доспехи ржавеют, но защищают не хуже. Скрывать такое очень непросто. Впрочем, не все слуги Нургла выглядят ходячими трупами, даже если их внутренности давно превратились в насквозь прогнившее гнездо скверны. Ничем не примечательный облик позволяет таким нурглитам куда эффективнее разносить дары своего господина.

Вечно полусгнившие тела делают нурглитов стойкими и притупляют чувство боли. Еретики, удостоенные множества даров Дедушки, могут пребывать на самой грани смерти и продолжать жить, а в их телах отмертвелой плоти становится больше, чем живой.

Персонажи-нурглиты

Не все еретики равно подходят для того, чтобы служить Владыке разложения. Из-за того, что последователи Дедушки несут оставленные им отметины, они вряд ли смогут незаметно проникать в имперское общество. Порождённые болезнями зловоние и уродство легко их выдают. Если персонаж хочет властвовать над сердцами и умами других людей, ему лучше служить другому Тёмному богу.

При создании и дальнейшем развитии персонажа-нурглита, игроки должны будут выбирать умения и таланты, связанные с живучестью, стойкостью и распространением болезней. Верность Повелителю мух позволит им приобретать эти способности дешевле, чем любые другие. Набравшие много умений и талантов Нургла персонажи могут привлечь внимание самого Владыки разложения и получить его метку, что наполнит само их существо самыми губительными болезнями и способностью разносить их.

Таланты, связанные с Владыкой разложения, отмечены ключевым словом «Нургл». Таковы, например, «Это просто царапина», «Крепкое телосложение», «Сопротивляемость» и другие способности, относящиеся к выживанию и увеличению физической стойкости.

СЛААНЕШ

«Прими свой голод, свою похоть, свои желания. Эта вселенная – для тебя!»

— освятитель Ла Вей, культ Священного союза

Последователей Князя наслаждений тянет ко всевозможным излишествам и удовольствиям. Они с готовностью потакают своим желаниям, неважно насколько тёмным и ненормальным. Странствуя по галактике, такие еретики постоянно ищут новых ощущений и соблазняют ими других. Тех, кто вкусил обрядов, что творят слуги Слаанеш и остался в живых, начинают терзать всё более извращённые желания – так начинается служение Тёмному князю.

Слуги Слаанеш наслаждаются собственной развращённостью и себялюбием. Они заботятся о себе, а само понятие жертвенности или сдержанности им чуждо или нежеланно. Тем не менее, природа их развращённости может быть очень разной. Не всем слаанешитам по душе лишь плотские удовольствия. Они могут наслаждаться вкусной едой, незнакомыми звуками и запахами, собственной внешностью или даже победой в упоительной битве. Телесные страдания для них не имеют значения, ведь болью тоже можно наслаждаться. Самой страшной карой для слуг Слаанеш станет бесконечное повторение одних и тех же утомительно скучных действий или полная отрешённость от мира ощущений.

Аппетиты некоторых еретиков ограничиваются лишь плотскими удовольствиями. Они – настоящие мастера соблазнения, использующие, как наслаждение, так и боль. Многих из них отличает неземная красота. Нередко очарованные жертвы готовы выполнить любой нечестивый каприз своих нечеловечески прекрасных обольстителей.

Другие еретики готовы использовать чувства и разум не меньше, чем тело. Им помогают искусство и философия. Вселяющая трепет картина или статуя становится приманкой для жертв, привлечённых её великолепием. Порой такие еретики даже используют свои творения, специально для того, чтобы играть на чувствах жертвы и превратить её в слугу Слаанеш. Их шедевры всегда несут прикосновение скверны Варпа. На картине могут воплотиться очаровательно неестественные уродства, стихи или музыка – обладать жутким ритмом, что ослабляет разум и склоняет к пути Слаанеш. Философские трактаты подобных авторов могут изменить читателя и привести его к поклонению Губительным силам.

Последователи Слаанеш постоянно ищут тех, кто мог бы стать новым слугой их бога, и совращают их. Само соблазнение и развращение очередной жертвы дарует слаанешитам новые ощущения. Слуги Князя наслаждений бывают невероятно убедительны – они способны совращать словом, делом и ложью. Само собой, у разных соблазнителей разные цели и методы, но красноречие и убедительность присущи почти всем.

Иногда вечная погоня за новыми ощущениями, к которой Слаанеш подталкивает своих слуг, делает их менее чувствительными к боли. Они могут жаждать самых жестоких страданий, не меньше чем удовольствий тела и ума. Случалось, что последними словами погибшего под пытками еретика были восхваления Князю Хаоса, перемежаемые экстатическим воплями. Неудивительно, что почитатели Слаанеш порой готовы ввязываться в более рискованные затеи, чем слуги других богов.

Персонажи-слаанешиты

Князь наслаждений в качестве покровителя подходит не для всех. Его слуги должны знать и понимать людей, уметь лгать и убеждать – для некоторых еретиков всё это будет неинтересно. Хотя наверняка найдутся и исключения, такие персонажи могут побывать и на других путях, прежде чем вернуться к Слаанеш. Поскольку чемпионы Слаанеш привыкли потакать каждому своему желанию, служение этой Губительной силе может подойти очень многим.

При создании и дальнейшем развитии персонажа-слаанешита, игроки должны будут выбирать умения и

таланты, связанные с соблазнением и развращением. Верность Князю наслаждений позволит им приобретать эти способности дешевле, чем любые другие. Набравшие много умений и талантов Слаанеш персонажи могут привлечь внимание самого Тёмного князя и получить его метку, что превратит их в существо неземной красоты, способное совращать людей несколькими словами.

Таланты, связанные с Князем наслаждений, отмечены ключевым словом «Слаанеш». Таковы, например, «Аура власти», «Демагог», «Мгновенная реакция» и другие.

Тзинч

«Всё – прах...»

— боевой клич Тысячи Сынов

Говорят, что Повелителю предопределённости ведомы судьбы каждого живого существа. Среди тех, кто верит в это, находятся бунтари, что пытаются бороться с самими собой и обрекают себя же на гибель. Другие принимают эту истину и свою природу. Их взору предстаёт весь мир. Многие из тех, что подошли к пониманию сущности бытия, встают на путь служения Тзинчу, Архитектору судеб.

Еретики, открывшие души Меняющему пути, ещё глубже погружаются в паутину научных и философских истин. Служа своему покровителю, они осознают, что знание – это ключ к безграничному могуществу. Для некоторых такое могущество зримо проявляется в энергиях Варпа. Для других «могущество» знания – это просто метафора, подразумевающая власть. Такие еретики открывают сокрытые истины и скрывают открытые, чтобы управлять другими людьми.

Многие последователи Тзинча не в силах пройти мимо тайны. Они накапливают знания во всех их проявлениях. Архитектору Судеб служит немало чистой воды исследователей, что добывают знания для того, чтобы владеть ими, а не для того, чтобы как-то использовать. Они жаждут острой радости, что дарует постижение нового, а каждый раскрытый секрет открывает им новые горизонты. Когда одна загадка решается, вслед за ней появляется бессчётное множество других.

Впрочем, порой даже малый фрагмент тайного знания становится бесценным. С его помощью можно шантажировать жертву, заставляя её следовать указаниям. Он может раскрыть слабости врага, неведомые ему самому. Он может рассказать о неведомом ранее архео- или ксенотехе. Для некоторых еретиков дарованное знание позволяет говорить с Варпом, погружаться в саму суть Хаоса и переживать вечное величие творения.

Тзинч требует от своих последователей заслужить его благосклонность. Пусть его знания безграничны, он бережёт их и делится только с теми, кто служит ему в соответствии с его великим планом. Чтобы удостоиться благодарности Тёмного бога, еретик должен распространять его власть и добывать для него всё новые тайны. Тзинч ожидает, что его слуги найдут самые светлые умы и сделают из них новых последователей для него. Радость от исследований и открытий может стать сильным соблазном, а когда возможные изыскания сулят вторжение в совершенно новые области знания, их притягательность увеличивается стократно. Некоторые последователи Тзинча смотрят на вселенную с пониманием, непостижимым для тех, кто не узрел его величия.

Многие из самых могущественных псайкеров и колдунов Хаоса – слуги Тзинча, ибо Владыка судеб повелевает такими способностями во всех их проявлениях – психосилами, магией, колдовством. Те, кто изучают темнейшие искусства, часто наделены остротой ума, что и требуется от слуги Архитектора судеб. Они тешат своего бога, открывая новые пути и способы, постигая тёмные тайны и решая запретные загадки. Многие слуги Тзинча не придают значения тому, когда они начали служить своему богу – начав постигать его пути, они могут обнаружить, что исполняли его волю всю жизнь.

Персонажи-тзинчиты

Некоторые персонажи могут счесть, что Властелин Удачи – неподходящий покровитель для них. Слуга Тзинча обязан беречь тайны, накапливать знания и строить заговоры. Если персонаж не таков – ему придётся сменить образ действий на более подходящий и постоянно совершенствоваться. Те, у кого на любую проблему всегда один ответ – особенно если тот «ответ» груб и прямолинеен – будут плохими слугами для Хозяина судеб. Пусть те, кого не завораживает чувство открытия нового и великолепие сокрытого знания, ищут себе другого покровителя.

При создании и дальнейшем развитии персонажа-тзинчита, игроки должны будут выбирать умения и таланты, связанные со знаниями. Во многом, это путь псайкера и колдуна. Верность Повелителю перемен позволит им приобретать эти способности дешевле, чем любые другие. Набравшие много умений и талантов Тзинча персонажи могут привлечь внимание самого Великого заговорщика и получить его метку, что обратит еретика в зримое воплощение духовной энергии Варпа и сделает его живыми вратами между тварным миром и Имматериумом.

Таланты, связанные с Меняющим пути, отмечены ключевым словом «Тзинч». Таковы, например, «Мнемоник», «Благосклонность Варпа» и другие.

Хаос Неделимый

«Мы вернулись! Смерть Лжеимператору!»

— боевой клич Чёрного легиона

Хаос – это первобытная сила разрушения, пронзающая всю вселенную. Не будь Хаоса, весь мир бы застыл в неподвижности, не имея

надежды измениться или стать лучше. Лишь в огне перемен возможна эволюция и прогресс. То, что существует сейчас, должно быть уничтожено, чтобы дать дорогу тому, что придёт. Такова философия «неприсоединившихся» – хаоситов, что не склоняются ни перед одним из Тёмных богов.

Вместо этого, они служат всем сразу и никому в отдельности – в зависимости от обстоятельств. Говорить, что такие персонажи «служат Хаосу Неделимому» обычно некоторое преувеличение. Это не просто еретики без богов-покровителей. Некоторые из них могут взывать к определённым Губительным силам, если это потребуется, другие – вслух говорить о своей преданности кому-то из Тёмных богов, но не делать и шага по пути служения им. Третьи с презрением отметают эту нечестивую метафизику и преследуют лишь собственные цели и желания.

В целом, такие еретики презирают Империум и жаждут его гибели – иногда ими движет жажда мести, иногда – ненависть к пекущемуся лишь о собственном выживании исполину, иногда – совершенно иные причины. Такие слуги Хаоса верят, что перед тем как перекроить всю галактику под себя, человечество должно переродиться само. Только осознав свое возвышение, люди смогут постичь пути Имматериума.

Помните, что персонажи-неприсоединившиеся – не обязательно герои-революционеры. Если не считать некоторых исключений, то среди них нет борцов за справедливость, свободу или построение мирной и прогрессивной цивилизации. Сражаться их заставляет гордыня, честолюбие, гнев или множество других себялюбивых причин. Они без тени сомнения могут угнетать слабых и своими руками сеять горе, страдания и несправедливость. Благо человечества их не интересует. Порой они идут путями Имматериума лишь потому что им приносят наслаждение те разрушения, что они творят, пользуясь дарованной силой.

Еретики-неприсоединившиеся не остаются без внимания богов Хаоса и иных существ, что странствуют в безднах Варпа. Хотя они не служат никому из Губительных сил, а значит – не могут уповать на защиту своего покровителя, любой из четырёх Тёмных богов способен чем-то одарить неприсоединившегося или потребовать от него что-нибудь, в надежде сделать своим слугой. Так последователь Хаоса Неделимого тоже может заслужить дар Тёмного бога. Кроме того, неприсоединившийся не обязан быть верным одному покровителю и может взывать к той Губительной силе, что лучше всего поможет ему.

С такими еретиками могут говорить не только сами боги, но и демоны, и другие обитатели Варпа. Хотя в сравнении с Губительными силами, демоны ничтожны, они обладают силой и могуществом, которых разум смертного не может и надеяться постичь. Порой такие создания требуют от еретиков чего-то и награждают великими дарами или проклинают вечными чудовищными преображениями в глубинах Варпа.

Хотя путь неприсоединившегося открывает еретику много возможностей, он – самый извилистый и опасный. Природу демонов невозможно осознать. Они всегда готовы давать обещания, которые не смогут выполнить. Ну а если еретик-одиночка вызовет гнев одного из Тёмных богов, некому будет защитить его. Такие персонажи должны очень вдумчиво принимать решения и не рисковать лишний раз. Иначе тёмные силы легко сокрушат и уничтожат и самого еретика и всех его сторонников.

Персонажи-неприсоединившиеся

Хотя иные несчастные, проклятые и обманутые души верят, что в их силах идти по узкой дорожке неприсоединившегося, играя на взаимной вражде Губительных сил, такие убеждения глупы, а попытки – бесплодны. Тёмные боги непознаваемы и неосознаваемы, и пытаться перехитрить их – это все равно, что пытаться перехитрить ураган. Конечно, еретик может сколько угодно пребывать в плену сладких иллюзий, но они так и останутся иллюзиями. Скорее всего, настолько могущественным сущностям просто нет дела до глупых убеждений одного ничтожного создания.

Некоторые еретики недолго остаются неприсоединившимися. Случается, что они теряют благосклонность своего покровителя или откликаются на соблазнительную песнь других Губительных сил. Покидая былого хозяина, такие еретики видят перед собой мириады путей Хаоса. Некоторые на этом и останавливаются, предпочтя новому служению величие независимости.

Иногда слуги Губительных сил не присягают ни одному из богов, потому что никто из тёмной четвёрки не воплощает их убеждений. Например, персонаж может обожать сражения, но предпочитает действовать более дисциплинированно, чем позволено слугам Кхорна. Кроме того, еретик может остаться одиночкой, оказавшись на распутье. Например, могущественный колдун, преданный Тзинчу, может полагаться на искусство соблазнения и манипуляций, достойные слаанешита. Такие еретики, что сами торят себе путь, обычно остаются неприсоединившимися.

Наконец, хватает и тех, кому отвратительна сама идея служения кому бы то ни было. Оставаясь неприсоединившимися, они верят, что сохраняют независимость и верность самим себе. Отчасти это верно, ибо, чем меньше еретик служил кому-то из Тёмных богов, тем меньше вероятность того, что его разум и цели изменяться на угодные этому богу.

Но если образ действий еретика совпадает с тем, что угоден одному из богов Хаоса, путь одиночки – плохой выбор. Таким еретикам будут очень полезны милости, которых их удостоит покровитель за верность. Кроме того, «профильным» героям окажется проще развиваться в рамках предписываемой божеством специализации, чем идти по собственному пути. Оставаться неприсоединившимся такому еретику стоит лишь, если ограничения, что накладывает служение кому-то из богов, кажутся слишком тесными.

Тратя опыт в ходе создания персонажа и его дальнейшего развития, игрок, что захочет сохранить своего героя неприсоединившимся, должен тщательно выбирать улучшения. Хотя он может выбирать любые умения и таланты, требованиям которых удовлетворяет, ему нельзя набирать много улучшений, связанных с каким-то одним богом – в противном случае он станет преданным этому богу и перестанет быть неприсоединившимся.

Умения

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УМЕНИЙ

•

ПОЛУЧЕНИЕ УМЕНИЙ

•

ОПИСАНИЯ УМЕНИЙ

Глава III: Умения

«В достойных руках знание подобно заостренному клинку, а жаждущий его ум — лезвию бритвы, глубоко вонзающемуся в плоть врагов»

— Зигту Хель, колдун-помазанник Пылающего пути.

Одной хитрости и силы недостаточно, чтобы пойти по пути к величию; истинный слуга Тёмных сил должен быть знающим, проницательным и опытным. В конце концов, как использовать орудия уничтожения, если не знаешь, на что они способны? И какая польза от желания сражаться с врагом без знания того, как его победить? Настоящий чемпион использует такие знания как меч, сражая тех, кто противостоит ему или вырезая омертвевшее мясо собственных приспешников в бесконечном стремлении заполучить благосклонность тёмных повелителей. Знания и умения отмечают разницу между теми, кто привлёк внимание богов, и теми, кому суждено пасть перед их ногами, корчась в агонии от того, что их кости ломаются, а плоть - преображается. Эти слабаки заканчивают свои дни бесформенными отродьями.

В **Black Crusade** способности отображаются умениями и являются базой возможностей персонажа, при помощи которых он взаимодействует со вселенной Warhammer 40000. Если персонаж будет использовать «Выживание», чтобы выследить раневого зверя, «Атлетику» – чтобы переплыть через забитый грязью канал, или «Управление», дабы вести имперский танк. Умения определяют образ персонажей, не меньше чем их специализацию, тем самым давая им больше уникальных возможностей во время игры. Если персонажу необходимо совершить важное действие или справиться со сложной задачей, то, чаще всего мастер потребует проверку умения, результаты которой укажут на исход действия.

Использование умений

Умения можно использовать множеством способов – расшифровать древний и зашифрованный доеретический текст или прокрасться мимо сервитора-убийцы. Какое именно умение потребуется и когда – зависит от действий игрока, либо ответных действий НИП и игровых событий.

Исходы удачных и неудачных проверок умения могут очень разниться и описаны более подробно в описаниях каждого умения

Проверки умений

Все умения основаны на характеристиках. Когда персонаж совершает проверку умения – он делает проверку характеристики. Если он получает значение равное или меньшее характеристики при броске 1к100, то проверка пройдена, если же выше — она провалена.

Более подробно такие броски описаны в главе I «Игровой процесс».

ПРИМЕР:

Азилион, персонаж Ника, пытается спуститься по разбитой взрывом стене жилого блока. Дело это непростое, и успех не гарантирован, потому мастер просит Ника совершить проверку умения «Атлетика» за Азилиона. «Атлетика» основана на Силе, которая у персонажа равна 35. Ник бросает к100 и получает 27. Результат броска меньше характеристики персонажа, поэтому проверка «Атлетики» пройдена. Азилион спускается по стене без происшествий.

Встречные проверки умений

Иногда результат действий персонажа зависит от других людей – например, когда персонаж пытается действовать скрытно, переспорить собеседника или найти другого челвоека. В таких случаях мастер может потребовать Встречную проверку умения. Сначала ИП и НИП предпринимают проверку умения как описано выше. Затем игрок и мастер определяют, какая из сторон прошла проверку с большим количеством степеней успеха (или меньшим количеством степеней провала), что и выявит победителя. Более подробно Встречные проверки описаны в главе I «Игровой процесс».

ПРИМЕР

Пройдя через разрушенный жилой блок, Азилион сталкивается с пепельноземельцем-мусорщиком. Персонаж пытается проскользнуть незамеченным, и мастер требует Встречной проверки «Бдительности» пепельноземельца против «Скрытности» Азилиона. Мастер совершает бросок 1к100 против Восприятия 37 (именно это базовая характеристика для «Бдительности») пепельноземельца и набирает 41, а Ник бросает против Ловкости 47, получив 77. Несмотря на то, что оба участника свои проверки провалили, Азилион показал себя хуже и проиграл Встречную проверку. Заметив прячущегося Азилиона пепельноземелец вытаскивает мясницкий нож и идёт в атаку.

При каких именно условиях применяются Встречные проверки, указано в описаниях самих умений.

Модификация проверок умения

Довольно часто обстоятельства усложняют или упрощают задуманное. В таких случаях мастер модифицирует проверки, отображая сложность задачи. Примерами этого может послужить попытка обнаружить большую и очевидную угрозу или переплыть бурную реку. Также проверки умений могут модифицировать некоторые таланты, особенности или предметы снаряжения, которые описаны в главах IV «Таланты и особенности» и V «Арсенал». Помимо этого, персонажи могут упростить прохождение проверок через приобретение высоких рангов умения, как описано ниже.

ПРИМЕР

Азилион пытается посадить десантный транспорт на планету. Войдя в атмосферу, он попадает прямо в грозовой фронт. Мастер требует от героя пройти проверку «Управления (Аэронавтика)» со штрафом -20, который отображает ярость шторма, чтобы не потерять управление. Азилион совершает бросок 1к100 против Ловкости 47 и набирает 34. В обычной ситуации, это было бы успехом. Однако, он должен вычесть из значения характеристики 20, получает 27, так что проверка провалена.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УМЕНИЙ БЕЗ ТРЕНИРОВКИ

Маловероятно, что персонаж изучит каждое умение – скорее всего он сконцентрируется на нескольких наиболее для него важных и нескольких дополнительных. Но временами, персонажу требуется применить умение вне зависимости от того, хорошо он им владеет или нет – например, чтобы спрятаться от разъярённой гончей Кхорна или выбраться из трупной ямы, до того как утонет в гнилой плоти. В этих случаях персонаж проводит проверку как обычно, но получает штраф -20 в дополнение к любым другим модификаторам.

Единственное исключение – некоторые умения, требующие подготовки, которую невозможно заменить никаким везением. Это может быть знание тёмной истории определённого князя демонов, умение командовать крейсером типа «Марс» или говорить с эльдарским корсаром на его родном языке. Такие умения особо отмечены в таблице умений и в описании.

Особые применения

В описании некоторых умений есть подраздел, отведённый для специфических, узкоспециализированных способов применения данного умения. Эти разделы описывают более творческое применение умения и позволяют разнообразить игровой процесс. Особые применения и их эффекты даны в конце описания умения.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ УМЕНИЯ

Некоторые умения отображают не один-единственный навык, но группу схожих. Такие умения зовутся Специализированными и каждый раз, когда персонаж приобретает новое Специализированное умение, он обязан выбрать специализацию. Специализации могут отображать, точное знание мест, людей и событий; способность управлять машинами и применять оборудование конкретного типа; умение читать и понимать карты, а также возможность с их помощью прокладывать курс на поверхности планеты или даже среди самих звёзд; способность понимать, говорить и писать на одном из бессчётных языков, шифров или глифов сорок первого тысячелетия.

Персонаж может приобрести Специализированное умение неоднократно, каждый раз выбирая новую специализацию. Если персонаж приобретает Специализированное умение несколько раз (каждый раз выбирая иную специализацию), они считаются как разные умения и должны улучшаются по отдельности.

Перечень специализаций каждого из таких умений приведён в описании конкретного умения.

ПРИМЕР

Ник приобретает Азилиону новое умение. Он выбирает «Управление», чтобы персонаж мог водить недавно раздобытый пыльный ялик. У Азилиона уже есть умение «Управление», но со специализацией на космических кораблях, а потому он получает умение «Управление» как новое умение, со специализацией на скиммерах. Оно использует ту же самую характеристику, но со всех прочих точек зрения, это новое умение.

Использование альтернативных характеристик

В описании каждого умения указана базовая характеристика, использующаяся для проверок этого умения. Обычно именно она и используется, но в некоторых случаях разумнее использовать другою. В таких случаях мастеру рекомендуется использовать ту характеристику, что больше подходит к ситуации.

ПРИМЕР

Азилион пытается спрятать свой пыльный ялик, поскольку ему требуется прогуляться пешком. Мастер решает, что необходима проверка «Скрытности». Также он заключает, что маскировка транспортного средства мало зависит от Ловкости (базовой характеристики «Скрытности») и скорее связана с Восприятием — заметит ли Азилион, что он оставил часть машины открытой. Поэтому Азилион совершает проверку умения «Скрытность» (получая бонус от любых подходящих талантов, снаряжения или дополнительных рангов умения), но используя Восприятие вместо Ловкости.

Социальные умения и толпы

Опытный командир или выдающийся оратор вполне способен воздействовать на большое количество людей одновременно. Применяя Социальное умение, персонаж (при желании) может воздействовать на количество людей, равное своему бонусу Общительности, но все они должны его чётко слышать и понимать. Если проверка Встречная, то для определения успеха персонаж совершает только одну проверку и сравнивает её результат с результатом броска каждого собеседника.

ТИПЫ УМЕНИЙ

Некоторые умения входят в крупные категории, подчиняющиеся общим правилам. Типы умений позволяют игрокам быстро определить нужный раздел правил из главы I «Игровой процесс» в котором описано какая необходима проверка и как её разрешить. Существуют Ремесленные, Социальные, Следственные умения и умения Передвижения

Ремесленные умения

Такие умения позволяют изготавливать вещи из сырья или запчастей. Это могут быть экзотические наркотики, самодельное оружие или одурманивающие разум произведения искусства и коварные ловушки. Для применения такого умения мастер назначает Длительную проверку и разрешает её, основываясь на врезке «Создание предметов».

Социальные умения

Все умения этого типа используются при общении с окружающими. Сложность проверок зависит от отношения к персонажу и определяется мастером в зависимости от обстоятельств. Подробнее см. стр. 276 главы VIII «Мастер игры».

Следственные умения

Большая часть Следственных умений позволяют персонажу получать информацию из различных источников и требуют Длительной проверки, поскольку персонажи пытаются побольше вызнать о врагах или своей миссии. Мастер устанавливает длительность проверки руководствуясь здравым смыслом, поскольку отыскать тайное убежище враждебного культа куда сложнее, чем танковую колонну.

Умения Передвижения

Умения этого типа связаны с подвижностью персонажа – от прыжков через расселины, до подъёма на отвесные скалы. Они воздействуют на способность персонажа двигаться над, под и между элементами окружения. На умения Передвижения оказывают воздействие штрафы к подвижности персонажа (например от травм конечностей) или факторы окружающей среды со страницы 40.

Получение умений

По мере того как еретики переживают приключения и развиваются, они естественным образом ста-

Таблица 3-1: Ранги умений

Ранг	Преимущество
Ранг 1 (Обученный)	При применении умения не накладывается штраф -20 за неподготовленность
Ранг 2 (Тренированный)	+10 ко всем проверкам этого умения †
Ранг 3 (Опытный)	+20 ко всем проверкам этого умения †
Ранг 4 (Ветеран)	+30 ко всем проверкам этого умения †

† *Персонажи используют только максимальный бонус*

Таблица 3-2: Перечень умений

Умение	Характеристика	Принадлежность	Тип
Акробатика	Ловкость	Слаанеш	Передвижение
Атлетика	Сила	Кхорн	Передвижение
Бдительность	Восприятие	Хаос Неделимый	-
Безопасность	Интеллект	Хаос Неделимый	-
Выживание	Восприятие	Нургл	Ремесленное, Передвижение
Дознание	Интеллект	Хаос Неделимый	Социальное, Следственное
Допрос	Сила воли	Хаос Неделимый	Социальное, Следственное
Запретное знание†, ††	Интеллект	Тзинч	Социальное, Следственное
Запугивание	Сила воли	Нургл	Социальное, Следственное
Командование	Общительность	Кхорн	Социальное
Коммерция	Интеллект	Хаос Неделимый	Социальное, Следственное
Ловкость рук	Ловкость	Хаос Неделимый	-
Логика	Интеллект	Тзинч	Следственное
Медика	Интеллект	Нургл	-
Навигация†	Интеллект	Хаос Неделимый	-
Обаяние	Общительность	Слаанеш	Социальное, Следственное
Обман	Общительность	Слаанеш	Социальное, Следственное
Обыденное знание†	Интеллект	Хаос Неделимый	Социальное, Следственное
Парирование	Ближний бой	Кхорн	-
Проницательность	Восприятие	Тзинч	Социальное, Следственное
Псичувство	Восприятие	Тзинч	-
Ремесло†	Интеллект	Хаос Неделимый	Ремесленное, Социальное
Скрытность	Ловкость	Хаос Неделимый	Передвижение
Техпользование	Интеллект	Хаос Неделимый	Ремесленное, Следственное
Уклонение	Ловкость	Слаанеш	Передвижение, Боевое
Управление (Аэронавтика) ††	Ловкость	Хаос Неделимый	-
Управление (Наземная техника)	Ловкость	Хаос Неделимый	-
Управление (Пустотные корабли) ††	Интеллект	Хаос Неделимый	-
Учёное знание†	Интеллект	Хаос Неделимый	Социальное, Следственное
Языкознание†	Интеллект	Хаос Неделимый	Социальное, Следственное

† Специализированное умение
†† Такое умение нельзя применять, не имея его

новятся более умелыми и расширяют арсеналы своих возможностей. Персонаж игрока изучает новые умения и улучшает имеющиеся, дабы становиться сильнее, а также получать дополнительные варианты действий во время игры и новые возможности преодолевать трудности. Умения, подобно другим улучшениям, покупаются во время создания персонажа или за очки Опыта в ходе игры. Цена зависит от ранга умения и преданности персонажа богам, о чем повествует глава II «Создание персонажа».

Ранги умения

Простое знание умения очень сильно отличается от мастерского его применения, так что разные персонажи могут использовать одно умение с разной эффективностью. Для отображения этого у каждого умения есть ранги, от 1 до 4, отображающие уровень его эффективности. Преимущества более высокого уровня описаны ниже, в таблице 3-1: Ранги умения.ц

Описания умений

Ниже описаны умения **Black Crusade**, способы их использования и ценные замечания.

Акробатика

Базовая характеристика: Ловкость

Бог-покровитель: Слаанеш

Использование умения: Полное действие, если не указано иное.

Акробатика отвечает за множество способов ловко и проворно перемещаться и сохранять равновесие. С помощью этого умения персонажи перепрыгивают глубокие расселины, поддерживают равновесие на качающейся палубе корабля или приземляются, не ломая ноги. В бою опытный акробат кружится, кувыркается и отпрыгивает

Создание предметов врезка

Имея нужные умения и сырьё, персонаж способен создавать предметы: от простого оружия и снаряжения, вроде копий, дождевых накидок, лекарств, медикаментов и наркотиков, до продвинутого оружия, такого как автоматические винтовки или гранаты. Для создания предмета персонажу требуется три вещи: умение, материал и время.

Ремесленные умения

Существует четыре ремесленных умения, каждое из которых отвечает за производство предметов определённого рода:

Химпользование: данное умение позволяет персонажу создавать всевозможные препараты и яды, описанные на странице 181 главы V «Арсенал». С разрешения мастера персонажи игроков могут создавать новые препараты на основе убитых существ или имитирующих воздействие определённых миров и условий. При создании препаратов и ядов персонаж нуждается хотя бы в крошечной дозе исходного вещества.

Выживание: это умение позволяет персонажу создавать любые простые устройства или предметы, такие как одежда и продукты питания. Помимо этого «Выживание» можно использовать для изготовления любого предмета со свойством «Примитивное» или любого Простого оружия (см. главу V «Арсенал»). На усмотрение мастера игроки также могут создать любой простой предмет, при условии что тот может быть создан из необработанных материалов и не содержит сложных движущихся частей (например, телега, одежда, шалаш и так далее).

Техпользование: это умение позволяет персонажу создавать сложные или технологичные устройства, обычно изготавливаемые лишь в кузнях имперских миров. По решению мастера, игроки могут использовать это умение, чтобы производить любое оружие, броню, взрывчатку или иные высокотехнологичные предметы. В отличие от порождений «Выживания» или «Химпользования», многие предметы, созданные с помощью «Техпользования» дьявольски сложны или окружены тайнами, так что доступны только персонажам с правильными знаниями и доступом к продвинутым мастерским.

Ремесло: это умение позволяет персонажу создавать различные предметы, от произведений искусства до могучих звездолётов в зависимости от специализации. Подобно плодам «Техпользования», здесь часто требуются продвинутые мастерские и особые материалы. Ремесло позволяет создавать уникальные личные предметы, а потому не всегда требует точных чертежей. Крупные проекты, такие как транспортные средства или огромные скульптуры должны требовать много времени, так что мастер волен изменять время из таблицы 3-2: Создание предметов с часов на дни, месяцы и даже годы.

Сырьё

При создании предмета у персонажа должен быть доступ к нужному сырью. Должны ли материалы находиться на руках зависит от решения мастера, но рекомендуется использовать здравый смысл (так, на диком мире у персонажа будет доступ ко многим основным материалам для «Выживания», а достать запчасти для автогана окажется много сложней). После этого мастер решает, требуется ли персонажу тратить какие-либо ресурсы на их приобретение. Как правило, при создании предметов с помощью «Техпользования» (или «Химпользования», если речь идёт о синтетических препаратах, составляющие которых не найти в природе) персонажи всегда должны покупать сырьё. С другой стороны, сырьё на предметы, создаваемые с помощью «Выживания», можно просто найти – например, лук можно вырезать из ветки в лесу, а копьё – изготовить из лома в подулье.

Покупая сырьё, определите Доступность предмета и уменьшите его на один уровень (таким образом, Средний предмет требует Обычного сырья, а Обычный — Изобильного и так далее). Затем персонаж проводит проверку Приобретения для получения материалов, как если бы это был предмет. В случае успеха персонаж получает сырьё и может браться за дело

Время

Создание предмета всегда требует времени и Длительной проверки, устанавливаемой мастером. Длительность проверки и необходимое для создания время зависит от сложности предметы. Хотя оба фактора зависят от мастера, он может воспользоваться таблицей 3-3: Создание предметов в качестве ориентира.

Таблица 3-3: Создание предметов

Тип предмета	Время	Успехи Длительной проверки
Химпользование		
Природные препараты/яды	1к5 часов	4
Синтетические препараты/яды	2к10 часов	8
Выживание		
Оружие	1к5 часов	5
Броня	1к10 часов	6
Снаряжение	1к5 часов	3
Техпользование†		
Оружие	1к5 дней	8
Броня	1к10 дней	12
Снаряжение	1к5 дней	8

†Обратите внимание, что персонажи не могут создавать предметы «Техпользования» для которых не имеют чертежей.

Кроме того мастер может модифицировать Ремесленные проверки в зависимости от иных факторов, как то: наличие помощников, доступности мастерской или лаборатории, доступности денег и материалов, а также качества всего этого. Некоторые примеры модификаторов можно найти в описаниях умений .

Особые применения «Акробатики»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Акробатика».

Побег

Персонаж может использовать умение «Акробатика», чтобы вывернутся из оков или уйти из Захвата. За Полное действие персонаж может сделать проверку «Акробатики», чтобы избавиться от связывающих его вереков, кандалов и т. п.. Эта проверка может быть предпринята только один раз — если персонаж её провалил, значит, оковы слишком туги и не позволяют вывернуться. Мастер может модифицировать проверку исходя из качества оков.

Помимо этого, персонажи могут использовать «Акробатику» для высвобождения из Захвата (см. стр. 243), пройдя проверку «Акробатики» вместо Ловкости или Силы.

Маневрирование

В бою опытный акробат способен уклониться от сражения и сбежать. Пройдя серьёзную (+0) проверку «Акробатики», персонаж может совершить действие «Выход из боя» (см. стр. 235) за Полудействие (вместо обычного Полного).

Прыжок

Хорошо обученный акробат в длину и высоту и способен падать, ничего не ломая. При прыжке с длину или высоту (см. стр. 40) персонаж может использовать «Акробатику» вместо Ловкости или Силы. При определении урона от Падения персонаж может предпринять проверку «Акробатики» и, в случае успеха, уменьшить высоту падения на свой бонус Ловкости («уменьшить» только для подсчёта урона от Падения).

от врагов, уклоняясь от вражеского оружия или скользя меж врагов подобно размытой тени.

Мастер может потребовать проверку «Акробатики» когда персонаж:

- Должен сохранить равновесие или избежать падения.
- Хочет спрыгнуть с высоты и не переломать кости.
- Желает перепрыгнуть или обойти врага или препятствие, не сбившись с шага.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ	
+30	Перемещение по открытой местности при землеподобной гравитации; движение без брони
+20	Передвижение по редколесью или заросшему высокой травой полю; движение со свободными руками
+10	Перемещение в зонах низкой гравитации; движение только в нагрудной броне
+0	Перемещение через горы щебня, обломки или зыбучие пески
-10	Перемещение по пересечённой местности; движение в тяжёлых доспехах
-20	Перемещение в невесомости; движение со связанными за спиной руками
-30	Перемещение в зонах гравитации, трое превышающей земную.

АТЛЕТИКА

Базовая характеристика: Сила

Бог-покровитель: Кхорн

Использование умения: Полное действие, если не указано иного.

Это умение отвечает за способность персонажа бегать на длинные дистанции не уставая, вскарабкиваться на отвесные поверхности и подолгу плавать. Также «Атлетика» отвечает за выполнение задач, связанных с физической силой; опытный атлет может пробегать мили, поднимать большой вес и сравнительно легко переплывать бурные реки. Наконец, она позволяет персонажу превозмочь себя и не чувствовать усталости от долгого бега, плаванья и скалолазания.

Мастер может потребовать проверку «Атлетики» когда персонаж:

- Должен переплыть водоём или удержаться на плаву.
- Превозмочь усталость и двигаться дальше.
- Желает подняться на скалу или пересечь пересечённую местность.

Предыстория персонажа может наделить персонажа склонностью к некоторым видам атлетики. Не все опытные альпинисты одновременно хорошие пловцы, несмотря на одинаковый уровень физического развития. Мастер может учитывать это при назначении сложности проверки. Например, персонажу из пустынного мира или еретеху со множеством аугметики переплыть реку значительно сложнее, чем герою, родившемуся на водном мирелье.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ	
+30	Быстрый подъём по лестнице; попытка удержаться на очень спокойной воде.
+20	Восхождение на леса; плавание в спокойной воде
+10	Восхождение по стене улья; плаванье со специальным снаряжением
+0	Попытка забраться на грубую каменную стену; плаванье на большое расстояние
-10	Восхождение на кирпичную стену; плавание в спокойной реке
-20	Восхождение на ферробетонную стену без помощи; плавание против течения
-30	Подъём по гладкой пластбетонной переборке; плаванье по бурным водам во время сильного шторма

БДИТЕЛЬНОСТЬ

Базовая характеристика: Восприятие

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: Свободное действие, как реакция на что-либо.

«Бдительность» отображает способность персонажа следить за всем вокруг и замечать то, что другие могут пропустить. Это умение позволяет замечать изменения, что можно обнаружить обычными органами чувств – визуальные сигналы, звуки, запахи и даже давление воздуха. Очень бдительный персонаж способен заметить и осознать появление нового фактора, поскольку он может предвещать угрозу. Чаще всего «Бдительность» используется чтобы обнаружить спрятавшихся врагов или засаду, но ещё её можно использовать для поиска спрятанных

Особые применения «Атлетики»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Атлетика».

Стойкость

Тренированные атлеты чрезвычайно хорошо сложены и намного превосходят выносливостью обычных людей. Получая уровень Усталости (см. стр. 256) персонаж может, потратив Свободное действие, пройти сложную (-10) проверку «Атлетики» и в случае успеха, проигнорировать последствия Усталости. Персонаж может предпринимать эти тесты, проходить проверки и игнорировать Усталость сколь угодно много, однако, как только персонаж провалит проверку, он должен отдохнуть не менее четырёх часов и до этого не может использовать «Атлетику».

Рывок

Кроме того, атлеты славятся силой и способностью поднимать громадный вес на краткое время. За Свободное действие персонаж может предпринять серьёзную (+0) проверку «Атлетики» для того, чтобы увеличить вес, который он может поднять на одну сцену. За каждую набранную персонажем степень успеха его Сила, в целях вычисления переносимого, поднимаемого и толкаемого веса, увеличивается на 10 (см. стр. 41) до максимума в 100. Рывок можно использовать только один раз за сцену, а в случае провала нельзя применять, пока не начнётся новая сцена.

предметов.

В целом «Бдительность» применяется при выявлении сокрытых, или малозаметных предметов или существ. «Проницательность» (см. стр. 108), же применяется для толкования потаённых эмоций, мотивов и иных утаиваемых сигналов. Таким образом, для обнаружения того, кто прячется, используется «Бдительность», а для выявления лжи в словах собеседника – «Проницательность».

Когда «Бдительность» используется против противника (при, например, поиске прячущегося врага) проверка будет Встречной (см. стр. 91). Встречная проверка «Бдительности» противостоит «Скрытности».

Мастер может потребовать проверку «Бдительности», когда персонаж:

- Идёт в засаду или следит за прячущимся врагом.
- Ищет подсказку или спрятанный предмет.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Обнаружить приближение грохочущего танка или поляны, на которую садится бомбардировщик «Мародёр»
+20	Обнаружить следы Крупного существа или машину, укрытую за грудой щебня
+10	Обнаружить небольшой неспрятанный предмет или наблюдать за закамуфлированной артиллерийской батареей
+0	Обнаружить нужного человека в толпе или обыскать комнату в улье
-10	Обнаружить профессионально устроенную засаду или обыскать здание в поисках конкретного документа
-20	Найти особенную болтерную гильзу на поле боя
-30	Заметить убийцу в тёмной комнате или найти декларацию маленького космического корабля в планетарной базе данных

Особые применения «Бдительности»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Бдительность».

Чтение по губам

Еретик может понять, о чем говорят другие, даже если не слышит сам разговор. Персонаж должен чётко видеть рот говорящего и понимать язык, на котором тот говорит. Сложность проверки изменяется на -10 за каждые 10 метров между персонажем и говорящим. Мастер может назначать и другие штрафы: за темноту, туман и прочие факторы, влияющие на видимость; магнокль и иные устройства могут уменьшить этот штраф и даже дать бонус. Успешно прошедший проверку персонаж понимает общую суть разговора. Дополнительные степени успеха принесут больше сведений. Персонажу не обязательно бросать проверку каждый раунд — одной степени успеха достаточно, чтобы понять весь разговор, касающийся одной темы.

БЕЗОПАСНОСТЬ

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: Полное действие или больше, в зависимости от сложности замка или системы безопасности.

Это умение позволяет работать замками и средствами защиты – в том числе проникать в охраняемые места и самому защищаться от такого проникновения. Персонаж с умением «Безопасность» обучен обходить замки и разгадывать коды, используя когитаторы, сложные механические устройства или простые отмычки. Также сведущие в «Безопасности» персонажи способны устанавливать пассивные системы защиты и даже ловушки.

Мастер может потребовать проверку «Безопасности», когда персонаж:

- Желает открыть запертую дверь.
- Пытается проникнуть в когитатор и заполучить его тайны.
- Хочет установить ловушки для засады или защиты лагеря.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Взломать примитивный или простой в конструкции замок
+20	Уничтожить простую систему защиты когитатора при помощи могучего машинного духа
+10	Обойти дурно обслуживаемую или частично неработающую систему защиты
+0	Отключить обычную систему безопасности, имя самые обычные, но полезные инструменты
-10	Одолеть хорошо сработанную и обслуживаемую систему безопаности
-20	Взломать составной или искусно изготовленный замок
-30	Победить дьявольский сложный или чужацкий замок

ВЫЖИВАНИЕ

Базовая характеристика: Восприятие

Бог-покровитель: Нургл

Особые применения «Безопасности»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Безопасность».

Ловушки

Персонаж с умением «Безопасность» способен создавать и устанавливать ловушки, если у него достаточно времени и материалов. Ловушки могут быть простыми гранатами, подложенными под труп (которые взорвутся, когда тело перевернут), волчьими ямами или взведёнными дробовиками. Время, требуемые материалы и урон от ловушек остаются на усмотрение мастера, и зависят от используемых ресурсов (как подсчитывается урон от оружия и окружающей среды вы можете найти в главе V «Арсенал» и главе VII «Бой»). Вероятность срабатывания и обнаружения ловушки зависит от уровня умения «Безопасность» персонажа. Требуется либо проверка умения (модифицируемая в зависимости от обстоятельств и сложности ловушки), тайно совершаемая мастером, либо Встречная проверка против «Бдительности» жертвы, показывающая, смогла ли она обнаружить ловушку до того как попасться в неё.

ПРИМЕР: ***Азилион сбежал от имперского охотника за головами в руины древнего города-улья. Чтобы замедлить преследователя еретик решает накоро установить растяжку в дверном проёме. Мастер решает, что ловушка достаточно проста и сработает, если, конечно, охотник её не заметит. Азилион бросает Встречную проверку «Безопасности» против «Бдительности» охотника и побеждает. Ловушка срабатывает и граната взрывается под ногами охотника.***

Использование умения: Полное действие

Это умение позволяет персонажу выживать вдали от цивилизации. Обладающие им персонажи способны жить на подножном корму, приручать животных и предсказывать погоду, не имея почти никакого снаряжения и не нуждаясь в пополнении запасов или посторонней помощи. Также это можно использовать для создания примитивных предметов, таких как луки и клинки, а также обычной одежды. Помимо этого, «Выживание» помогает идти по следу добычи (что разумной, что нет) в любой местности.

Мастер может потребовать проверку «Выживания», когда персонаж:

- Хочет найти пищу и воду во враждебной среде.
- Желает развести огонь без специального снаряжения.
- Пытается выследить противника в глубинах подулья.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Выследить истекающего кровью или Огромного врага
+20	Выследить врага по следам, оставленным в мягкой земле, пеплу и грязи.
+10	Выследить врага по следам, оставленным минуту назад.
+0	Выследить врага в лесу
-10	Выследить врага, во время Бега или Марш-броска
-20	Выследить врага ночью или во время бури
-30	Выследить врага по следам, что пересекают каменистую местность и были оставлены несколько дней назад

ДОЗНАНИЕ

Базовая характеристика: Общительность

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: один час и более, в зависимости от природы расспросов, размера целевой группы и желаемых сведений.

Данное умение применяется для получения информации путём расспросов, перевода разговоров на интересующие темы и просто подслушивания. В отличие от «Обаяния» и «Запугивания», направленных на то, чтобы изменить отношение к себе или повлиять на определённых людей, это умение можно применять как на отдельных людях, так и на многочисленных группах таковых (хотя последнее потребует больше времени и усилий). Одна или две степени успеха дадут базовую информацию

Особые применения «Выживания»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Выживание».

Создание предметов

«Выживание» можно использовать при создании примитивных предметов всех видов – от плащей и каменных зданий до копий и ловушек. Время, сложность и необходимые материалы во многом зависят от сложности предмета, наличия инструментов и доступа к чертежам и помощи. Подробности о предметах, которые еретик может создать с помощью этого умения, смотрите во врезке «Создание предметов» на странице 94.

Выслеживание

Персонаж может использовать «Выживание» для выслеживания добычи по следам. Если след очевиден, проверка не нужна, и персонаж может просто идти по нему. Если время или стихии повредили следы, или погоню приходится вести в неблагоприятных условиях (темноте или тумане), проверка необходима. Модификаторы проверки зависят от состояния следа и окружающей среды. Хитрая и коварная добыча способна скрывать или заметать следы - в таких случаях проверка «Выживания» становится Встречной и бросается против «Скрытности» жертвы.

Дрессура

Персонажи могут попробовать приручать, дрессировать и даже объезжать животных, с которыми сталкиваются во время путешествий – от шипопсов до благородных боевых коней. И приручение, и тренировка животного требуют Длительной проверки, продолжительность которой определяется характером и темпераментом существа.

После того как животное покориться хозяину или – в случае особенно упрямых зверей – признает в нём равного, управление им и отдача ему приказа будет требовать Полудействия. Отношение диких, или натасканных на агрессию и враждебность, животных может улучшиться на 10 за каждые две степени успеха в проверке «Выживания» (до максимума в три уровня) совершённой за Полное действие. Мастер может модифицировать эту проверку в зависимости от подготовки, Силы воли и Интеллекта животного. Обратите внимание, что «Дрессура» бесполезна против кибер- и пси-связанных животных, а также по настоящему разумных ксеносов.

о местности, социальной группе или конкретном человеке, а дополнительные степени успеха позволят мастеру выдать игрокам более ценную или секретную информацию.

Мастер может потребовать проверку «Дознания», когда персонаж:

- Пытается выйти на «крёстного отца» улья.
- Хочет вызнать отношение местных жителей к властям
- Ищет определённое место, вроде магазина или таверны.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Собеседник уже дружелюбен или предан; поделиться сведениями в его интересах
+20	Собеседник дружелюбен; персонаж сдабривает свои слова взяткой или иным «стимулом
+10	Собеседник от природы болтлив; ему по душе пол или социальное положение персонажа
+0	Собеседник относится к персонажу равнодушно и не имеет причин делиться с ним сведениями
-10	Собеседник не хочет, чтобы его беспокоили; персонаж повёл себя грубо или агрессивно
-20	Собеседник в чём-то подозревает персонажа; персонаж расспрашивает о том, что собеседник хотел бы скрыть
-30	Собеседник открыто враждебен; ответы принесут ему большие проблемы

ДОПРОС

Базовая характеристика: Сила воли

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: один час и более, в зависимости от субъекта и настойчивости допроса.

Это умение позволяет персонажу выбивать сведения из тех, кто не желает ими делиться. Сам процесс, однако, не подразумевает физических пыток. Скорее это умелое применение психологического давления, различных устройств, сывороток правды и иных, обычно не наносящих физического урона, методов. Мастер может изменить сложность проверки в зависимости от наличия инструментов, оборудования и иных обстоятельств. Проверка «Допроса» – всегда Встречная и предпринимается против Силы воли жертвы. Если персонаж побеждает, он получает один ответ на вопрос за каждую степень успеха. Если Встречную проверку выигрывает противник, допросчик персонаж не получает ничего. Если допросчик набрал две или более степеней провала, его жертва получает 1к10+БСВ единиц урона, а новую попытку допроса можно будет устроить лишь через 1к5 дней. Если допросчик набрал четыре и более степени провала, он наносит жертве такой же урон, но кроме того, жертва получает бонус +30 к проверкам Силы воли при сопротивлении допрос, который ведут этот допросчик или его союзники. Каждая проверка «Допроса» причиняет цели один уровень Усталости, независимо от результата.

Мастер может потребовать проверку «Допроса», когда персонаж:

- Пытается заставить имперского агента раскрыть тайную информацию о его владыках.
- Хочет выяснить у командира Астра Милитарум план сражения.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Жертва не имеет причин запираться и активно сотрудничает
+20	Жертва до дрожи боится допросчика
+10	Жертва боится допросчика
+0	Жертва имеет весомые причины молчать или считает себя равной допросчику
-10	Жертва чувствует, что у неё есть преимущество перед допросчиком
-20	Жертва уверена в скором спасении
-30	Расколовшись, жертва обречёт себя на участь, худшую, чем может измыслить для неё допросчик

ЗАПРЕТНОЕ ЗНАНИЕ

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Тзинч

Использование умения: Свободное действие

Все умения группы «Запретное знание» отображают наличие у персонажа запрещённых или скрытых от обычного жителя Империума познаний. Во многих случаях само обладание такими знаниями является тяжким преступлением. Даже для персонажа **Black Crusade**, не испытывающего к запретам Империума ничего, кроме презрения, такие знание крайне опасны и запретны. А порой те, кого касаются эти знания, зорко следят за ними и пойдут на все ради сбережения своих тайн.

«Запретное знание» имеет несколько специализаций (см. стр. 91) описанных ниже.

Адептус Механикус: глубокое понимание последователей Машинного бога, в том числе их ритуалов, обрядов, общих верований, философии и подробное знание Универсальных Законов.

Адептус Астартес: Знание практик, организации и родных миров имперских космодесантников и их орденов, включая богохульное понимание их обрядов, ритуалов и верований.

Кодекс Астартес: понимание и толкование Кодекса Астартес и его связи с организацией, управлением и тактикой орденов Космодесанта.

Археотех: познания о великих и потерянных технологических устройствах былых времён и ключи к их загадочным целям и принципам работы.

Демонология: кошмарное знание о наиболее страшных порождениях Варпа и его искажающих проявлениях.

Ересь: знания действий и обрядов, считающихся в Империуме еретическими, а также наиболее известных еретиков, их позорных и гнуснопрославленных свершений.

Ересь Гора и Долгая война: истоки и история десятитысячелетней войны между сторонниками Губительных сил и Империума Человечества.

Инквизиция: понимание природы тайной организации Империума, её общих принципах и знаменитых инквизиторах.

Мутанты: знания о неустойчивых и стабильных мутациях внутри человечества, их злокачественном влиянии и мутагенном развитии, а также некоторых исследованиях и трудах по этой теме.

Навигаторы: тайное знание о семьях Навис Нобилитэ, их программах размножения, распространённых мутациях и выдающихся патриархах.

Пираты: информация о биче варп-маршрутов, их тактике, гнуснопрославленных судах и печально известных капитанах.

Псайкеры: умение опознавать псайкеров, оценить их опасность, последствия применения их сил и пределы их возможностей.

Варп: понимание сущности Имматериума, его взаимодействия и взаимосвязи с реальным пространством, а также влияния его приливов и водоворотов на путешествия между звёздами.

Ксеносы: знание малых и крупных видов известных Империуму чужеродных созданий, их угрозы Человечеству и общих возможностях.

Успешная проверка «Запретного знания» даёт игроку информацию от мастера. За дополнительные степени успеха мастер может выдать дополнительную информацию.

Мастер может потребовать проверку «Запретного знания», когда персонаж:

- Ищет информацию о потенциальной активности культов в имперском мире;
- Стремится узнать об опасностях со стороны Инквизиции;
- Желает узнать больше о таинственных монолитах пустынного мира
- Ищет информацию об активности ужасающих эльдаров или их тёмных родичей.
- Разыскивает истинное имя могущественного демона;
- Ищет способ призвать отродье Варпа;
- Желает больше узнать о псайкерах и их противоестественных способностях или используемых ими силах;
- Хочет вспомнить информацию о легионах-предателях и их нескончаемой войне с Империумом.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Знать о существовании распространённых ксенорас, таких как орки или эльдары
+20	Знать о том, что представляет из себя Варп
+10	Вспомнить о существовании еретического текста
+0	Изучить природу и события Ереси Гора
-10	Вспомнить малоизвестную и местечковую ксенорасу, вроде рак'гол
-20	Постигнуть природу и намерения демонов и порождений Варпа
-30	Узнать истинное имя младшего демона

ЗАПУГИВАНИЕ

Базовая характеристика: Сила Воли

Бог-покровитель: Нургл

Использование умения: Полное действие.

Умением «Запугивание» оцифровывается способность персонажа внушать окружающим страх, заставлять их дать ему то, что он требует или раскрыть тайну. Искусный в «Запугивании» персонаж способен заставить охрану пропустить его, принудить жертву раскрыть свои секреты или напугать врагов и обратить их в бегство всего лишь сказав, что их ждёт в противном случае.

Когда «Запугивание» используется против противника (например, что заставить того исполнить приказ) проверка будет Встречной (см. стр. XXX). Встречная проверка «Запугивания» противостоит Силе воли.

«Запугивание» лучше всего подходит для использования с альтернативными характеристиками (см. стр. XXX), поскольку персонажи могут нагнать на врага страху множеством способов. Например, используя Интеллект, еретик может пригрозить гневом своих могущественных со-

Особые применения «Командования»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Командование».

Вдохновление

В некоторых случаях от союзников недостаточно простого выполнения своих обязанностей – ради достижения цели их необходимо подвигнуть на большие усилия. За Полное действие персонаж может предпринять серьёзную (+0) проверку «Командования» для того, чтобы вдохновить одного или нескольких последователей. Вдохновлённые получают бонус +10 к следующей проверке умения или характеристики.

Пример: Азилион пытается прорваться в офицерскую кают-кампанию имперского фрегата и перебить в ней находящихся. Угрожая своим прихвостням-мутантам, он пытается заставить их удвоить усилия и выломать дверь. Тратя Полудействие (т. е. не помогая им сам) Азилион бросает проверку «Командования». В случае успеха его последователи получат +10 к следующей проверке характеристики (в данном случае проверке Силы) и приблизят кровавую бойню.

Устрашение

Используя умение «Командование», еретик способен устрашить своих последователей сильнее любого врага. Если союзники провалили проверку Силы воли против вызывающего Страх врага, персонаж может защитить их от эффектов Страха (см. стр. 277), потратив Реакцию. Персонаж предпринимает Встречную проверку «Командования» против Силы воли вызывающего Страх врага. И персонаж, и существо получают бонус +10 за каждый уровень Страха, который имеют. Если персонаж побеждает, его последователи игнорируют эффекты Страха от этого существа до конца сцены (ведь своего командира они боятся куда больше).

ПРИМЕР: ***в то время как Хир Невыразимый исследует тёмные коридоры космического скитальца, его свита натыкается на голодного генокрада. Его последователи немедленно предпринимают проверку Силы воли, чтобы не дрогнуть перед мерзким ксеносом, и с треском проваливают её. Однако, перед воздействием Страха на слуг, Хир (свою проверку прошедший) пытается заставить их бояться себя больше любого врага. Еретик делает проверку «Командования» против Силы воли генокрада; еретик добавляет +10, поскольку у него есть «Страх (1)» (а также все бонусы «Командования»), а генокрад получает +20, ведь у него «Страх (2)». На счастье Хира, он выигрывает проверку и его последователи превозмогают страх перед тварью, больше боясь того, что Хир сделает с ними, если они сбегут, и устремляются в бой.***

юзников или страшным возмездием, либо использовать более личные угрозы, положившись на Общительность.

Мастер может потребовать проверку «Запугивания», когда персонаж:

- • Требует от соперника убраться с дороги.
- • Желает заставить собеседника поступить по-своему.
- • Пытается заставить противника бежать с поля боя.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Соперник явно уступает персонажу (он всего лишь грот, раб и так далее)
+20	Соперник находится в невыгодном положении, ранен или сильно уступает числом
+10	Соперник слабее персонажа (физически или социально)
+0	Соперник физически или социально равен персонажу
-10	Соперник сильнее персонажа (физически или социально)
-20	У соперника очевидное преимущество — в оружии или в числе сторонников
-30	Соперник значительно сильнее персонажа – возможно, он правитель планеты или военачальник

КОМАНДОВАНИЕ

Базовая характеристика: Общительность

Бог-покровитель: Кхорн

Использование умения: Полудействие для простой команды, Полное для более сложного распоряжения.

С помощью умения «Командование» оцифровывается способность вести за собой бойцов и направлять их действия. Это умение позволяет персонажу быстро и точно управлять действиями своих последователей или отдавать им приказы в боевой обстановке, не боясь, что они чего-то не поймут. Также это умение применяется чтобы вдохновлять подчинённых на подвиги, разжигать в них кровожадность, и приглушать страх угрозой расправы.

Мастер может потребовать проверку «Командования», когда персонаж:

- Хочет командовать подчинёнными НИП в бою.
- Желает сплотить союзное подразделение или дать скоординированный отпор неожиданному нападению
- Хочет, чтобы его подчинённые исполнили конкретную задачу – например, удержание позиции, штурм или отступление.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Поставленная задача очень проста; у подчиненных очень высок боевой дух
+20	Поставленная задача может быть выполнена быстро или прекрасно знакома подчинённым
+10	Поставленная задача привычна для подчиненных; подчиненные превосходят врага числом
+0	Поставленная задача сложна; командир незнаком своими подчинёнными
-10	Враг превосходит подчинённых персонажа числом
-20	Поставленная задача нуждается в осмыслении или незнакома подчиненным
-30	Поставленная задача очень сложна или у подчиненных очень низок боевой дух

КОММЕРЦИЯ

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: одна минута для покупки (больше – для сложных сделок)

Это умение отвечает за понимание персонажем богатства, ценности разных вещей и умения торговаться и добывать товары и услуги по лучшей цене. «Коммерция» отвечает за всё связанное с заключением сделок и торговлей – от обмена цыплят на патроны в диком мире до заключения межзвёздных торговых договоров. Также она включает понимание ценности вещи и потому с её помощью можно оценивать предметы и потенциальные прибыли.

Когда «Коммерция» используется против противника (при, например, заключении сделки или приобретении снаряжения) проверка будет Встречной (см. стр. 91). Встречная проверка «Коммерции» противостоит «Ком-

Особые применения Коммерции

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Коммерция».

Бартер

Коммерция можно использовать для того, чтобы выгодно меняться вещами и получать хорошую цену. Покупая что-либо, персонаж может предпринять Встречную проверку «Коммерции», против «Коммерции» или Силы воли (что выше) продавца. За каждую полученную персонажем степень успеха, он временно может прибавить +2 к своей Тёмной славе (см. стр. 304), для последующей проверки Приобретения. Персонаж может использовать «Бартер» только, когда приобретает товар непосредственно у продавца.

Оценка

Персонаж может использовать это умение для определения стоимости предмета или товара. Мастер должен сделать этот бросок втайне, модифицировав результат в зависимости от предмета или услуги (см. примеры модификаторов). Успех раскроет игроку Доступность оцениваемого предмета, провал не даст ничего. При провале более чем на три степени мастер должен дать неверный ответ.

ПРИМЕР: *Азилион осматривает недавно добытый силовой меч имперского офицера и желает продать его. Обычно силовые мечи – Очень редкие, однако, это конкретное оружие – исключительного качества, украшено позолотой и инкрустировано драгоценными камнями, что делает его Чрезвычайно редким. Мастер втайне делает проверку умения «Коммерция» Азилиона. К сожалению, самого умения у героя нет, что накладывает на проверку штраф -20, а Интеллект персонажа всего 29, что модифицирует проверку до печальных 09. Мастер выкидывает 57, т. е. более чем три степени провала и говорит игроку, что меч – дешёвая подделка и Доступность у него Обычная.*

мерции» или Силе воли.

Мастер может потребовать проверку «Коммерции», когда персонаж:

- Желает получить хорошую цену за что-либо.
- Хочет основать прибыльно торговое предприятие.
- Желает узнать стоимость предмета.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Партнёр персонажа заслуживает глубокого доверия
+20	Партнёр персонажа достаточно надёжен
+10	Партнёр персонажа обязан ему чем-либо
+0	Партнёр персонажа – незнакомец
-10	Партнёр в чем-то подозревает персонажа
-20	Партнёр персонажа – ксенос-торговец
-30	Партнёр персонажа откровенно враждебен

ЛОВКОСТЬ РУК

Базовая характеристика: Ловкость

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: Полудействие, (также может применяться за Свободное действие со штрафом -10)

Еретики используют «Ловкость рук» для любого дела, что требует обмана и ловкости – например, когда нужно украсть что-то небольшое, обчистить чьи-то карманы или показать фокус. Мастер устанавливает сложность проверки, исходя из того, насколько велик нужный предмет и как пристально за еретиком следят. Проверка «Ловкости рук» – всегда Встречная и предпринимается против «Бдительности» или «Проницательности».

МИ может потребовать проверку «Ловкости рук», когда персонаж:

- Пытается украсть что-либо из кармана цели.
- Должен тайно передать некий предмет.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Обокрасть спящего огрина
+20	Обчистить карманы орка
+10	Стащить ключ со стола, пока на вас не обращают внимания
+0	Обчистить карманы обычного человека
-10	Украсть инфоплашнет во время разговора
-20	Обокрасть Короля Глаз
-30	Снять нож с пояса у круута

Особые применения «Логики»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Логика».

Азартные игры

При игре в азартные игры персонаж может полагаться не только на слепую удачу, но и на расчёт. В типичной игре все участники делают ставки (обычно ставки равны) и бросают Встречную проверку «Логики». Персонаж, набравший наибольшее количество степеней успеха или наименьшее количество степеней провала, забирает банк.

Это особое применение работает только, если персонаж играет по правилам, полагаясь на логической мышление и подсчёт вероятностей. Кроме того, игроки могут блефовать, обманывать и просто жульничать. Для блефа и обмана используется умение «Обман», а при прямом шулерстве – «Ловкость рук». Они проводятся как Встречные проверки против «Проницательности» и «Бдительности» соответственно.

Шифры и расшифровка

Еретик может использовать «Логику» для взлома кодов и шифров. Обычно это занимает много времени (дни и недели), а сложность существенно зависит от наличия у персонажа ключей или примеров шифра. Обычно проверка как минимум сложная (-10), если шифр не является частично расшифрованным или персонаж имеет ключ.

ЛОГИКА

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Тзинч

Использование умения: одна минута (больше для особенно сложных задач)

«Логика» отображает способность персонажа к рациональному мышлению, решению головоломок, а также быстрому и чёткому анализу информации. Искушённый в «Логике» персонаж способен обнаружить закономерность там, где все прочие увидят лишь совпадения, собрать части в одно целое и найти смысл в хаосе. Кроме поиска подсказок, решения загадок и головоломок «Логика» может помочь персонажу в задачах и начинаниях, где пригодится знание теории вероятности – например, в азартных играх.

Мастер может потребовать проверку «Логики», когда персонаж:

- Должен решить загадку или головоломку.
- Ищет улики среди огромного объёма вроде бы несвязанной информации.
- Пытается выиграть в азартной игре.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Головоломка или загадка очень проста, возможно, имеет несколько верных решений
+20	Головоломка или загадка уже частично решена
+10	Головоломка или загадка похожа на уже решённую персонажем
+0	Несложная, но незнакомая головоломка
-10	Головоломка или загадка объёмна или замусорена горой бессмысленной информации
-20	Головоломка или загадка неполна и от персонажа требуется додумывать сами условия задачи
-30	Головоломка или загадка создана ксеносами или порождена совершенно нечеловеческим разумом

МЕДИКА

Базовая характеристика: Интеллект
Бог-покровитель: Нургл
Использование умения: Полное действие.

Медика отображает умение персонажа в лечить раны, вправлять сломанные кости и проводить сложные операций – например, устанавливать аугметику. Искусный медик может оказать первую помощь товарищам, диагностировать болезнь или удалить орган (а при наличии соответствующего оборудования даже сохранить пациенту жизнь). Для сложных процедур, кроме умения, потребуются инструменты (см. глава V «Арсенал»); даже простой медпакет может иметь огромное значение.

Мастер может потребовать проверку «Медики», когда персонаж:

- Хочет оказать первую помощь раненому товарищу.
- Желает диагностировать недуг или назначить лечение.
- Пытается провести хирургическую операцию, например безопасно ампутировать конечность или заменить орган кибернетическим устройством.

Особые применения «Медики»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Медика».

Первая помощь

Медик может попробовать применить это умение для того, чтобы оказывать первую помощь – лечить незначительные травмы, зашивать порезы, перевязывать ссадины и останавливать кровотечение. Успешная проверка «Медики» снимает одно очко урона, если пациент был Тяжело или Критически ранен. Если пациент был Легко ранен, первая помощь снимает количество урона, равное бонусу Интеллекта медика.

Длительный уход

Умение «Медика» можно использовать для оказания Длительного ухода – продолжительного лечения количества пациентов, равного бонусу Интеллекта медика. Каждый персонаж-помощник позволяет ухаживать ещё за одним пациентом, но если у помощника также есть умение «Медика», то число возможных пациентов возрастает на величину, равную бонусу Интеллекта основного врача. За каждого пациента сверх этого числа персонаж получает накопительный штраф -10 на проверки «Медики», которая предпринимается при осуществлении Длительного ухода. Эта проверка предпринимается в конце каждого дня для Легко раненых пациентов и в конце каждой недели – для Тяжело и Критически раненых. Успех позволяет пациенту излечить в два раза больше урона, чем обычно – сперва отлечивается Критический урон – а также ещё одно очко за каждую степень успеха. Провал не оказывает на пациентов никакого вредного воздействия – они продолжают лечиться как обычно. Две или три степени провала приносят всем Легко и Тяжело раненым по единице урона, а любоq Критический урон убивает их на месте (см. стр. 247). Четыре или более степеней провала отображают, что все пациенты получают 1к10 единиц урона, а любой Критический урон немедленно убивает их.

Более подробная информация о лечении находится на странице 247 главы VII: Бой.

ПРИМЕР: ***Хакор Кровавый взор лечит группу из дюжины гвардейцев-еретиков. Его бонус Интеллекта равен 4 и есть три помощника, один из которых сам подготовленный медик, так что Хакор может нормально лечить десять пациентов (4 за его бонус Интеллекта, ещё 4 за обученного помощника и 2 за двух необученных). Поскольку это на 2 меньше чем количество пока живых пациентов он получает штраф -20 (по -10 за каждого пациента сверх нормы) к проверкам «Медики» во время Длительного ухода.***

Диагностика

Умение «Медика» можно использовать для диагностики заболеваний и прочих недугов, как у своих товарищей, так и более многочисленных групп. Работая с одним пациентом и успешно пройдя проверку, персонаж узнаёт название заболевания и базовые методы его лечения. При использовании на группе, успешная проверка может, предотвратить распространение болезни или смягчить последствия отравления – на усмотрение мастера и в зависимости от природы (и опасности) заболевания.

Химпользование

Умение «Медика» можно применить для работы с препаратами, ядами, химикатами и токсинами. Опытный химик способен создать и опознать такие соединения, а также оптимальным образом использовать их лечебные или боевые свойства. Химпользование также полезно при диагностике вреда от токсинов и ядов, а также обнаружении противоядий.

Использование ядов и химикатов: особо страшные или опасные химикаты могут потребовать проверки «Медики» для того, чтобы ввести его пациенту или применить в бою. Обычно, это серьёзная (+0) проверка, провал которой на четыре и более степени означает проблему с дозировкой или применением, а применявший испытывает вредные эффекты химиката или яда на себе.

Создание предметов: «Медику» можно использовать для создания всевозможных препаратов и токсинов – от животного яда и целебных мазей до сложных препаратов, вроде стимма или пугача. Требуемые материалы, время и усилия во многом зависят от сложности препарата, наличия инструментов, помещения и помощников, а также доступа к формулам. Подробности смотрите во врезке «Создание предметов» на странице 94.

Противоядия: если химик смог определить яд или токсин, то он может изготовить противоядие, если имеет необходимые материалы. Для создания противоядия у персонажа должен быть образец яда или крови пациента, а также, по меньшей мере, простой медпакет. Персонаж предпринимает Длительную проверку, требуемое количество успехов которой устанавливается мастером в зависимости от силы яда. Ориентировочные цифры – 4 степени успеха для слабых ядов, 7 – для обычных и 10 – для сильных. Создание противоядия занимает 1к10 часов, а успех приносит 2к10 доз противоядия к данному яду. Мастер может модифицировать эти проверки в зависимости от оборудования (дать бонусы за помещение, оснащение и помощников).

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Лечение критических ран в полностью оборудованном хирургинариуме с помощью медицинских сервиторов.
+20	Лечение критических ран в хорошо оснащённой медлаборатории улья с подготовленными помощниками
+10	Лечение критических ран в полевом госпитале с обученными помощниками
+0	Лечение некритических ран в полевых условиях
-10	Лечение критических ран без посторонней помощи
-20	Лечение критических ран в чистом поле
-30	Лечение критических ран прямо в бою

НАВИГАЦИЯ

Это умение отображает способность проложить курс из одной точкb в другую на поверхности планеты. Персонаж с умением «Навигация" способен быстро и эффективно найти нужный путь даже вдали он знакомых ориентиров; в том числе в густых джунглях или перенаселённом городе-улье. Также «Навигация» может использоваться для прокладывания курса корабля между мирами или даже через бездны Варпа.

Навигация (Планетарная)

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: одна минута для определения местоположения, 1к5 часов для построения курса или маршрута

«Навигация (Планетарная)» отвечает за перемещения во всех наземных условиях — от ледяной тундры, до удушающих джунглей, а также в рукотворном окружении, таком как город-улей или подземный комплекс.

Мастер может потребовать проверку «Навигации (Планетарной)», когда персонаж:

- Желает совершить путешествие по незнакомой местности.
- Потерялся и должен сориентироваться в незнакомой обстановке.
- Хочет составить карту, показывающую самый быстрый маршрут из одной точки в другую.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Знакомый или хорошо нахоженный маршрут
+20	Наличие подробных карт и руководств
+10	Открытая местность (лунная пустыня или пепельная равнина) с чёткими ориентирами
+0	Ориентирование в лесу днём
-10	Ночь или ненастье
-20	Отсутствие карт и другого снаряжения
-30	Постоянно меняющаяся местность (например, песчаные дюны)

Навигация (Звёздная)

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: одна минута для определения местоположения, 1к5 часов для построения курса или маршрута

«Навигация (Звёздная)» даёт возможность проложить курс в реальном пространстве, ориентируясь по звёздам, планетам и иным небесным явлениям. Это умение в основном используется на борту пустотных судов, движущихся в звёздных системах.

Мастер может потребовать проверку «Навигации (Звёздной)», когда персонаж:

- Хочет совершить путешествие в пределах звёздной системы.
- Обнаруживает, что он на своем корабле потерялся в неизвестном участке космоса.
- Ищет самый короткий маршрут через звёздную систему

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Хорошо знакомый маршрут в знакомой звёздной системе
+20	Межпланетное путешествие с помощью подробных карт
+10	Путешествие между двумя планетами в одной звёздной системе
+0	Переход к другой планете без карты
-10	Звездная аномалия (например, пульсар)
-20	Астероидное поле или кометное облако
-30	Опасное окружение (например, двойная звёздная система с чёрной дырой и остатками расколотых планет)

Навигация (Варп)

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: одна минута для определения местоположения, 1к5 часов для построения курса или маршрута

«Навигация (Варп)» — редкая способность ориентироваться не в реальности, но в невообразимом и постоянно меняющемся измерении Варпа. Данное умение чаще всего используют те, кто должен вести корабль, оснащённый варп-двигателем в Имматериуме.

Мастер может потребовать проверку «Навигации (Варп)», когда персонаж:

- Должен провести космический корабль через Варп.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Знакомый и устойчивый варп-маршрут
+20	Подробные карты или яркий свет Астрономикона
+10	Устойчивый варп-маршрут
+0	Полёт между двумя соседними системами
-10	Малознакомый или незнакомый варп-маршрут
-20	Отсутствие карт или тусклый свет Астрономикона
-30	Варп-шторм или отсутствие Астрономикона

ОБАЯНИЕ

Базовая характеристика: Общительность

Бог-покровитель: Слаанеш

Использование умения: одна минута и более (в зависимости от длительности переговоров, хотя короткие взаимодействия также возможны).

«Обаянием» измеряется способность персонажа впе-

чатлять людей и влиять на них улыбкой и добрым словом. Персонаж с умением «Обаяние» может превратить враждебную обстановку в дружественную или заговорить зубы подозрительным охранникам и пройти в охраняемую зону. Нет нужды проверять «Обаяние» при всяком учтивом разговоре – оно необходимо только когда вам нужно изменить отношение персонажа или убедить его сделать нечто, на что у него нет никакого интереса или причин.

Когда «Обаяние» используется против противника (при, например, для изменения Предрасположенности) проверка будет Встречной (см. стр. 91). Встречная проверка «Обаяния» противостоит Силе воли.

Мастер может потребовать проверку «Обаяния», когда персонаж:

- Желает понравиться собеседнику.
- Собирается отвлечь кого-либо, обратив его внимание на других.
- Добывает информацию у местных или незнакомцев.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Собеседник уже дружелюбен или предан; персонаж очевидно безвреден
+20	Собеседник дружелюбен; персонаж сдабривает свои слова взяткой или иным «стимулом»
+10	Собеседник от природы болтлив; ему по душе пол или социальное положение персонажа
+0	Собеседник относится к персонажу равнодушно и не имеет причин помогать персонажу
-10	Собеседник не хочет, чтобы его беспокоили; персонаж повёл себя грубо или агрессивно
-20	Собеседник в чём-то подозревает персонажа; персонаж открыто носит оружие
-30	Собеседник открыто враждебен; персонаж ранее оскорблял собеседника

ОБМАН

Базовая характеристика: Общительность
Бог-покровитель: Слаанеш
Использование умения: одна минута (больше для особенно сложных обманов)

«Обман» отвечает за искусство лгать окружающим, заставлять их верить в то, что правдой не является. Искушённый лжец искусно убеждает других людей, скрывает свои намерения или выдаёт удобную для себя часть правды. Также «Обман» можно использовать для того, чтобы скрыть свою внешность или выдать себя за другого человека (для чего, впрочем, потребуется время и «реквизит»).

Когда «Обман» используется против противника (например, когда персонаж лжёт кому-либо или выдает себя за другого человека) проверка будет Встречной (см. стр. 91). Встречная проверка «Обмана» противостоит «Бдительности».

Мастер может потребовать проверку «Обмана», когда персонаж:

- Желает убедительно соврать.
- Хочет отвлечь собеседника потоком бессвязной чепухи.
- Пытается замаскироваться

Особые применения «Обмана»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Обман».

Маскировка

Персонаж, обладающий умением «Обман», а также нужным реквизитом и временем, может замаскировать себя. Необходимое время в значительной мере зависит от сложности маскировки – на то, чтобы просто переодеться да прикрыть лицо хватит пары минут, но чтобы выдать себя за представителя иного пола, расы или определённого человека, потребуются часы или даже дни подготовки. Мастер решает, сколько времени займёт маскировка и есть ли у персонажа нужный реквизит. Когда маскировка будет готова, мастер будет тайно бросать проверки за игрока (используя умение «Обман» персонажа и все подходящие модификаторы) всякий раз, когда маскировка подвергается сомнению (встречной проверке «Обмана» против «Бдительности»). Если маскировка проходит первую проверку, новых проверок не потребуется, пока не изменяться обстоятельства (например, персонаж начнёт вызывать подозрения или столкнётся с более бдительным НИП).

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Солгать, подкрепляя слова зримыми аргументами; замаскироваться под незнакомого собеседнику человека
+20	Сказать полуправду или не совсем ложь
+10	Солгать тому, кто хочет поверить в услышанное
+0	Солгать незнакомцу; замаскироваться под другого человека, используя грим и другой реквизит.
-10	Солгать тому, кто уже подозревает персонажа во лжи
-20	Солгать уже единожды обманутому собеседнику
-30	Сказать ложь, прямо противоположную тому, что собеседник видит; замаскироваться под близкого друга или возлюбленного собеседника

ОБЫДЕННОЕ ЗНАНИЕ

Базовая характеристика: Интеллект
Бог-покровитель: Хаос Неделимый
Использование умения: Свободное действие.

Умения группы «Обыденное знание» отображают сведения, доступные обычному человеку о структуре, традициях, обычаях, знаменитостях и суевериях конкретного мира, группы, организации или расы. Данное умение отличается, как от «Учёного знания», что отвечает за более научные сведения, получаемые путём изучения и исследований, так и от «Запретного», посвящённого тайным и сокрытым от посторонним областях знания. «Обыденное знание» – это скорее плоды длительного контакта с определённой культурой или областью.

В отличие от иных умений, «Обыденное знание» имеет несколько специализаций (о механике специализаций написано на странице 91). Вот они:

Адептус Арбитрес: знание различных управлений и отделов, в том числе подробностей иерархии, распространённых процедур, а также основных принципов Имперского Правосудия.

Адептус Астра Телепатика: знания о том, как собирают и снкционируют псайкеров, в том числе основ астротелепатии и применения астропатов в Империуме.

Адептус Механикус: общее понимания стандартных символов и практик культа Машины. Еретикам также ведомы те, кто оставил ограниченные догмы Механикус и идёт собственным путём.

Администратум: познания в лабиринте правил, традиций, задач и предписаний Адептус Администратум.

Экклезиархия: понимание структуры Адептус Министорум и его роли в поклонении Императору.

Имперская вера: знание таинств, практик и персоналий Имперского культа, наиболее распространённых обрядов и праздников в честь Императора.

Имперская Гвардия: базовая информация об иерархии, логистике, структуре Астра Милитарум, а также её наиболее прославленных полках и основных стратегических и тактических доктринах.

Имперский Флот: общая информация о чинах, обычаях, униформе и традициях Имперского Флота, а также известных адмиралах и кораблях.

Империум: знания о сегментумах, секторах и наиболее известных мирах Империума, в том числе Каликсиде.

Иерихонский рубеж: общая информация относительно Иерихонского рубежа и происходящих там событий.

Пространство Коронус: астрография Пространства, в том числе известные варп-маршруты, регионы и легенды о их обитателях.

Вопящий вихрь: Знание о мириадах миров, банд и тёмных историй этого варп-шторма.

Техника: понимание простых литаний и ритуалов успокоения и умиротворения машинных духов.

Война: знание о великих сражениях, известных полководцев, героях и стратагемах, использованных теми, кто сражается в бесконечных битвах против Империума.

Мастер может потребовать проверку «Обыденного знания», когда персонаж:

- Может, по мнения мастера, знать нечто важное о текущей обстановке, месте или персонаже.
- Желает знать нечто конкретное по известной теме.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Вспомнить название обширного региона
+20	Вспомнить общеизвестный факт о регионе
+10	Знать общую информацию о конкретной планете
+0	Вспомнить специфическую информацию о специфической планете или общеизвестном месте на планете
-10	Владеть сведениями о крупном городе
-20	Владеть сведениями о небольшом поселении
-30	Вспомнить информацию о конкретном, неизвестном большинству человеке

ПАРИРОВАНИЕ

Базовая характеристика: Ближний бой

Бог-покровитель: Кхорн

Использование умения: Реакция

«Парирование» отображает способность отбить атаку противника в ближнем бою, отклонив её оружием или голыми руками. Когда еретик становится целью рукопашной атаки, он может использовать «Парирование», чтобы избежать её. Применение этого умения считается Реакцией (и, как правило, применяется только один раз за ход) которая может использоваться только против рукопашной атаки, совершённой противником, Вовлечённым в ближний бой с персонажем. В случае успеха, атака будет отражена и попадание не будет засчитано. При парировании атак, наносящих несколько попаданий (например за талант «Молниеносная атака») каждая степень успеха в проверки «Парирования» отменяет одно попадание. Все неотменённые «Парированием» попадания применяются к персонажу как обычно.

Мастер может потребовать проверку «Парирования», когда персонажа:

- Атакуют в рукопашной, и он желает отклонить удар.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Персонаж может без труда заметить атаку и имеет, по крайней мере, один раунд на подготовку
+20	Между источником атаки и персонажем расположено крупное препятствие
+10	Между персонажем и атакующим есть препятствие, частично скрывающее персонажа
+0	Персонаж находится на открытом пространстве. Это обычный модификатор «Парирования» в бою
-10	Персонаж находится на неустойчивой поверхности или на мелководье
-20	Персонаж стоит по пояс в воде
-30	Персонаж не видит атакующего

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

Базовая характеристика: Восприятие
Бог-покровитель: Тзинч
Использование умения: Полудействие

«Проницательность» помогает оценивать людей и предметы, с которыми сталкиваются еретики. Персонаж может использовать это умение для того, чтобы определить, не лжёт ли ему собеседник, понять его цели и характер. Кроме этого Проницательность можно использовать для анализа предметов и подробного изучения предметов, поиска скрытых или неочевидных сведений.

В целом, «Проницательность» используется для определения потаённых эмоций, мотивов или неочевидный на первый взгляд деталей. «Бдительность» же используют при попытке обнаружить кого-то или что-то. Таким образом, чтобы обнаружить спрятавшегося используется «Бдительность», а чтобы распознать ложь — «Проницательность».

Мастер может потребовать проверку «Проницательности», когда персонаж:

- Хочет поймать собеседника на лжи.
- Желает сопоставить данные и сделать выводы сложного отчёта.
- Анализирует знамения авгура или ауспика и пытается их понять.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Понять намерения близкого друга
+20	Понять намерения товарища
+10	Оценить настроение знакомого
+0	Прочесть показания авгура или ауспика
-10	Оценить настроение ксеноса
-20	Распознать ложь в словах магоса
-30	Оценить настроение сервитора

ПСИЧУВСТВО

Базовая характеристика: Восприятие
Бог-покровитель: Тзинч
Использование умения: Полное действие

Обладающие умением «Псичувство» способны ощущать потоки и водовороты Варпа и Имматериума. Персонажи могут использовать это умение для того, чтобы обнаруживать демонов, засекать применение психосил, психических феноменов, нарушений, пустот и иных областей, где Имматериум ведёт себя ненормально или вовсе отсутствует. Если не указано иного, персонаж может использовать «Псичувство» для обнаружения объектов, мест и событий на расстоянии, равному его бонусу Восприятия в километрах. Впрочем, мастер может изменить эту дистанцию в случае особенно мощных событий или существ. Обычные результаты проверок «Псичувства» приведены в **таблице 3-4: Псичувство.**

Мастер может потребовать проверку «Псичувства», когда персонаж:

- Разыскивает демона.
- Желает определить, когда в этой области псайкер применял свои силы.
- Пытается найти слабое место между реальностью и Имматериумом.

Таблица 3-4: Псичувство

Степени успеха	Результат
1	Видение возмущений в Варпе или количества варп-сущностей
2	Приблизительное направление на феномен или варп-создание
3	Примерное местонахождение варп-создания или существ, влияющих на Имматериум
4+	Точное положение существа или псайкера

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Обнаружить великого демона
+20	Обнаружить крупное вторжение демонов
+10	Обнаружить скверну, что несёт малое вторжение демонов
+0	Обнаружить варп-сущность
-10	Обнаружить варп-сущность среди большой группы псайкеров
-20	Обнаружить демоническую заразу на расстоянии нескольких километров
-30	Обнаружить демона в пределах города-улья

РЕМЕСЛО

Базовая характеристика: Интеллект
Бог-покровитель: Хаос Неделимый
Использование умения: сильно зависит от природы и сложности задачи.

«Ремесло" позволяет еретику создавать что-либо – контрактов до звездолётов. Кроме того, умелый ремесленник может опознать работу особенно прославленного или проклинаемого мастера, а также много знает о том, чем занимается.

В зависимости от сложности задачи, проверки «Ремесла» могут отражать часы, недели и даже месяцы труда. Проверки, предпринятые, чтобы опознать предмет и вспомнить о чем что-либо, всегда требуют Полного действия.

Археолог: применяется при обнаружении, изучении и анализе древних руин и артефактов.

Оружейник: используется при разработке, модификации и создании вооружения – от личного оружия до корабельных батарей.

Астрограф: применяется для создания двух- и трёхмерных отображений небесных регионов и варп-маршрутов.

Химик: используется при изготовлении ядов, препаратов и великого множества иных веществ.

Криптограф: применяется при создании и взломе сложных шифров, кодов и головоломок.

Эксплоратор: применяется для исследования обнаруженных звёздных регионов.

Языковед: используется при изучении и расшифровке незнакомых языков, как устных, так и письменных.

Летописец: применяется для изложения событий в самых разных формах, от скульптуры, до поэзии.

Резчик: применяется для нанесения узоров, текста и картин на самые разные материалы.

Предсказатель: используется для «прорицания» будущего, хотя эффективность сего метода сомнительна.

Техномант: применяется для технологического обслуживания и ремонта технических устройств путём механического повторения ритуалов, без капли понимания или постижения.

Пустоход: используется для повседневной работы на борту пустотного корабля, его снабжения и обороны.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Смастерить нечто простое, имея все нужные инструменты
+20	Создать более сложную вещь (например, затейливый резной узор на кости), имея хорошие инструменты и бездну времени
+10	Быстро выполнить несложную работу
+0	Составить довольно сложный яд за ограниченное время, имея лишь самые простые вещества
-10	Смастерить панцирь Хорошего качества
-20	Выковать силовой доспех Хорошего качества
-30	Сотворить или обслуживать древнюю технореликвию – например, терминаторскую броню.

СКРЫТНОСТЬ

Базовая характеристика: Ловкость

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: Свободное действие как часть Передвижения.

«Скрытность» отображает способность персонажа оставаться незаметным среди гудящих толп улья или открытых полей агромира. Обладающий данным умением еретик способен двигаться бесшумно и незаметно, скрываясь от врагов или заставая их врасплох. Также скрытность позволяет следить за противником, незримо следуя за ним. Наконец, «Скрытность» позволяет двигаться тихо.

Когда «Скрытность» используется против существа (при, например, попытке спрятаться от врага или проследить за целью) проверка будет Встречной (см. стр. 91). Встречная проверка «Скрытности» бросается против «Бдительности».

Мастер может потребовать проверку «Скрытности», когда персонаж:

- Желает осмотреть позиции противника, не попавшись ему на глаза.
- Хочет подкрасться к врагу и тихо убрать его.
- Намеревается проследить за кем-либо, не вызывая подозрений.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Прокрасться мимо спящего врага, не разбудив его.
+20	Прокрасться мимо врага в кромешной тьме и полном укрытии.
+10	Прокрасться мимо уставшего или отвлёкшегося противника.
+0	Прокрасться мимо охранника, у которого нет причин быть излишне бдительным.
-10	Прокрасться мимо встревоженного охранника.
-20	Осторожно проследить за целью по пустынному переулку.
-30	Прокрасться мимо подозрительного врага средь бела дня, не имея укрытий.

Особые применения «Скрытности»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Скрытность».

Слежка

«Скрытность» можно использовать для того, чтобы вести слежку и скрытое преследование, как пешком, так и с помощи транспорта, в том числе челноков и космических кораблей. Следуя за врагом на своих двоих, еретик может пользоваться укрытиями или смешиваться с толпой служивых людей. Преследуя врага на корабле, он может прятаться за астероидами и другими небесными телами или даже скрываться среди других кораблей. Проверки «Скрытности» при «Слежке» всегда становятся Встречными и предпринимаются против «Бдительности». Одна проверка «Скрытности» позволяет следовать за противником на протяжении пяти минут за каждую степень успеха.

ТЕХПОЛЬЗОВАНИЕ

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: одна минута, для более сложных систем — больше.

«Техпользование» показывает способность взаимодействовать с технологическими устройствами всех видов, а

также создавать их. Персонаж с этим умением способен умело обращаться с распространённым оборудованием, таким как вокс-вещатели или пикт-писцы, хотя и не понимает принципов их работы. Также это умение, при наличии должного времени и материалов, можно использовать., чтобы создавать технические устройства. Вместе с тем, «Техпользование» – это скорее знания благословений Омниссии и обрядов культа Машины, а не подлинное понимание технологий с научной точки зрения. Впрочем, в сорок первом тысячелетии по-другому бывает редко.

Мастер может потребовать проверку «Техпользования», когда персонаж:

- Хочет отремонтировать сломанное оружие или технику.
- Желает заставить устройство работать эффективнее обычного.
- Пытается определить, что делает неизвестное или незнакомое устройство.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Починить распространённый предмет, имея все нужные запчасти (например, заменить ствол лазгана)
+20	Починить предмет, имея запчасти (например, заменить сегмент на панцирном доспехе)
+10	Починить предмет при помощи техноадепта или сервитора-механика
+0	Заставить работать сложное устройство
-10	Починить сильно повреждённое сложное устройство (например, пробитый пулей инфопланшет)
-20	Починить древнее устройство или обычное, но без запчастей
-30	Починить ксенотех или когитатор, чей машинный дух разгневан.

УКЛОНЕНИЕ

Базовая характеристика: Ловкость
Бог-покровитель: Слаанеш
Использование умения: Реакция

«Уклонение» отображает способность избежать удара в ближнем бою, ускользнуть из-под вражеского огня или отпрыгнуть от падающих обломков. Оно сочетает проворство движений, отточенные рефлексы и чутьё на опасность.

Особые применения «Техпользования»

Существуют некоторые нестандартные способы применения умения «Техпользование».

Создание предметов

«Техпользование» можно применить для изготовления технических устройств всех видов, от простых часовых механизмов и паровых двигателей, до продвинутого оружия и брони. Время, сложность и необходимые материалы во многом зависят от сложности предмета, наличия инструментов и доступа к священным схемам и инфохранилищам Адептус Механикус. Подробности о предметах, которые еретик может создать с помощью этого умения, смотрите во врезке «Создание предметов» на странице 94.

Взрывотехника

«Техпользование» можно применить для определения эффективности взрывных устройств, которая в значительной мере зависит от умения минёра. Успех означает, что персонаж успешно установил заряд и взвёл его так, как хотел. От чего взрывчатка сдетонирует – решать игроку. Бомба может рвануть по истечению обратного отсчёта, по вокс-сигналу, уловив движение или от того, что кто-то зацепил растяжку.

Провал проверки приведёт к тому, что правильно взвести бомбу не удалось, но персонаж узнает об этом, только когда она не взорвётся в нужный миг. Четыре и более степени провала указывают на то, что детонатор установлен неверно и бомба взрывается прямо в момент установки! Некоторые задачи, например, снос здания или уничтожение большого подвесного моста, требуют Длительной проверки. Мастер должен установить сложность и длительность проверки в зависимости от объёма работы. При установке взрывчатого вещества убедитесь, что записали общее количество степеней успеха и результат броска костей, поскольку они могут пригодиться во Встречной проверке, если бомбу попытаются обезвредить.

Для обезвреживания взрывчатки также применяется «Техпользование». При этом проверка будет Встречной против «Техпользования» установившего адскую машинку. В случае успеха бомба обезвреживается. Обычный провал приведёт к тому, что устройство не было обезврежено, но ничего страшного пока не произошло. Провал на четыре и более степени означает, что устройство взрывается прямо в руках у незадачливого сапёра. Обезвреживание нескольких устройств или сложного механизма детонации может потребовать Длительной проверки (по решению мастера).

Персонаж может использовать это умение для того, чтобы избегать как стрелковых атак, так и атак в ближнем бою. Применение «Уклонения» – это всегда Реакция на успешное попадание врага. В случае успеха проверки «Уклонения», попадание врагу не засчитывается. В случае атак, наносящих несколько попаданий (например при стрельбе Длинной очередью), каждая степень успеха в проверке «Уклонения» отменяет одно попадание. Все неотменённые попадания применяются к персонажу как обычно.

Мастер может потребовать проверку «Уклонения», когда персонаж:

- Становится жертвой рукопашной атаки.
- Становится жертвой стрелковой атаки.
- Должен избежать опасности – например, отскочить в сторону от падающих обломков или спрыгнуть с рушащегося моста

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Персонаж может без труда заметить атаку и имеет, по крайней мере, один раунд на подготовку
+20	Между источником атаки и персонажем расположено крупное препятствие
+10	Между персонажем и атакующим есть препятствие, частично скрывающее персонажа
+0	Персонаж находится на открытом пространстве. Это обычный модификатор «Уклонения» в бою
-10	Персонаж находится на неустойчивой поверхности или на мелководье
-20	Персонаж стоит по пояс в воде
-30	Персонаж не видит атакующего

УПРАВЛЕНИЕ

Умение «Управление» отображает способность персонажа водить транспортные средства и тяжёлую технику всех типов. Это могут быть как пустотные корабли размером с город, так и наземные спидеры или даже прыжковые ранцы. Персонаж с умением «Управление» имеет богатый опыт в пилотировании, вождении и эксплуатации конкретного типа транспортного средства или машины. Вне боя или иных необычных обстоятельствах (например, очень опасной местности или движения на высокой скорости), проверки не требуются.

Различные типы машин

Вот несколько видов транспортных средств, которыми можно управлять посредством умения «Управления (Наземная техника)»:

Мотоцикл: мощные мотоциклы, вроде тех, что в ходу у Адептус Астартес и Адептус Арбитрес, а также все гражданские двухколёсные транспортные средства.

Ховер/Скиммер: «Лэнд Спидеры», антигравитационные платформы и иные транспортные средства, не являющиеся настоящими самолётами.

Гусеничная техника: большинство танков Империума – от вездесущих «Химер», до могучих «Лэнд Рейдеров».

Шагоход: транспортные средства, передвигающиеся на механических ногах, от «Часовых» Астра Милитарум, до эльдарских боевых шагоходов.

Различные типы летательных аппаратов

Вот несколько видов транспортных средств, которые можно пилотировать посредством «Управления (Аэронавтика)»:

Авиация: атмосферные самолёты, такие как бомбардировщик «Мародёр» или истребитель «Гром», а также нестандартные транспортные средства, движимые пропеллерами, баллонами с газом, механическими крыльями и т. п.

Прыжковые ранцы/гравишюты: личной полётное снаряжение, такой как прыжковый ранец и гравишют, а также знание о том, как их снаряжать, снимать, применять при высадке и вести в них бой.

Космические: малые суда, такие как истребители и челноки, зачастую способные входить в атмосферу планет. Также в эту категорию входят абордажные суда и управляемые человеком торпеды.

Управление (Наземная техника)

Базовая характеристика: Ловкость
Бог-покровитель: Хаос Неделимый
Использование умения: Полудействие

«Управление (Наземная техника)» отвечает за способность управлять любым транспортным средством, предназначенным для перемещения по поверхности планеты. Автомобили, шагоходы, гусеничные машины, лодки и скиммеры (парящие или летающие машины, неспособные подняться высоко над землёй) – для всех них подойдет это умение.

Мастер может потребовать проверку «Управления (Наземная техника)», когда персонаж:

- Ведёт машину в бою.
- Хочет выжать из машины максимум возможного.
- Маневрирует на мотоцикле на забитом транспортом ульевом шоссе.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Управление машиной вне боя и опасности аварии
+20	Управление наземной машиной при помощи бортового когитатора или машинного духа
+10	Быстрая езда по открытой местности
+0	Управление машиной в бою на открытой местности
-10	Управление машиной на высокой скорости
-20	Управление машиной в плохую погоду – например, во время шторма или сильного ветра.
-30	Управление машиной одновременно с ведением ближнего боя

Управление (Аэронавтика)

Базовая характеристика: Ловкость
Бог-покровитель: Хаос Неделимый
Использование умения: Полудействие

«Управление (Аэронавтика)» отвечает за способность пилотировать любое транспортное средство, перемещающееся в трёх измерениях. В первую очередь к ним относятся атмосферные самолёты, такие как «Гром» Имперского Флота или «Адский клинок» и «Адский коготь» Хаоса, но также в эту группу входят и малые манёвренные космические аппараты – посадочные модули, челноки, кос-

мические истребители и бомбардировщики. Кроме того, это же умение позволяет управлять прыжковым ранцем.

Мастер может потребовать проверку «Управления (Аэронавтика)», когда персонаж:

- Управляет самолётом в бою
- Желает вывести машину на опасную высоту

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Управление самолётом вне боя и опасности столкновения
+20	Управление самолётом при помощи когитатора или машинного духа
+10	Управление самолётом при помощи штурмана или второго пилота
+0	Управление самолётом в бою в хороших погодных условиях
-10	Управление самолётом на высокой скорости, совершение стремительных манёвров
-20	Управление самолётом в опасных условиях – во время бури или сильного ветра
-30	Полёт на повреждённом самолёте через каньон с исполнением фигур высшего пилотажа под обстрелом

Управление (Пустотные корабли)

Базовая характеристика: Интеллект
Бог-покровитель: Хаос Неделимый
Использование умения: Полудействие

Умение «Управление (Пустотные корабли)» отвечает за способность командовать крупными космическими суда-

Что такое пустотный корабль?

Космические, или пустотные, корабли очень велики (часто сотни метров или несколько километров в длину) и предназначены для путешествий в глубоком космосе. Некоторые, не обязательно крупнейшие из них, способны пересекать Варп. Управление такими судами требует не ловкости и отточенных рефлексов, но ума, что нужен для прокладки курса и выбора верных манёвров.

ми, длинна которых зачастую составляет многие километры, а история насчитывает тысячелетия службы. Любому космическому кораблю требуется капитан и большой экипаж, одного обладателя этого умения явно не хватит.

Мастер может потребовать проверку «Управления (Пустотные корабли)», когда персонаж:

- Совершает сложные манёвры, управляя пустотным кораблем.
- Командует макробатареей или орбитальным лазером.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Управление пустотным кораблём в открытом космосе
+20	Управление пустотным кораблем на открытой орбите спутника
+10	Управление пустотным кораблем на захламлённой орбите крупной планеты
+0	Поддержание строя в составе эскадры
-10	Совершение сложных боевых манёвров
-20	Попытка пройти через астероидный пояс
-30	Попытка не угодить в варп-разлом

УЧЁНОЕ ЗНАНИЕ

Базовая характеристика: Интеллект
Бог-покровитель: Хаос Неделимый
Использование умения: Свободное действие

Все умения группы «Учёное знание» отражают наличие у еретика познаний, которые можно приобрести в учебном заведении, узнать от мудрого наставника или после тщательного изучения древних фолиантов. В отличие от «Обыденного знания», «Учёное» не всегда доступно обычному обывателю, но само обладание им не является преступлением – в отличие от «Запретного».

«Учёное знание» имеет несколько специализаций (см. стр. 91):

Астромантия: знания о звёздах, приметных небесных телах и мирах вокруг них, а также теоретические представления о том, как пользоваться магнаскопом, астролитическими картами и тому подобными инструментами.

Звери: знание видов и пород животных, знакомство с характеристиками и внешними признаками многих полуразумных существ.

Бюрократия: понимание правил и предписаний различных правительств, в частности Адептус Администратум, а также их многочисленных и разнообразных ведомствах, бюро и хитростях.

Химия: знание химических веществ, способов их применений в алхимии и распространённости в Империуме.

Криптология: понимание кодов, шифров, тайнописи, секретных языков и цифровых ключей. Её можно использовать при создании и взломе шифров.

Геральдика: понимание принципов и устройства гербов, а также знание наиболее распространённых печатей и гербовых деталей, используемых благородными семьями и домами Империума.

Имперские патенты: информация о выдаче, правовых границах и использовании патентов вольных торговцев, а также наиболее известных и династических патентах Империума.

Имперская вера: понимание специфических обрядов и практик Экклезиархии – от традиций строительства храмов до значения конкретных текстов. Эту информацию можно использовать для проведения ритуалов.

Правосудие: познания о множестве преступлений и ересей, караемых имперским законом.

Легенды: кроме знаний о глубокой древности, это умение также включает в себя сведения о таких знаменательных этапах имперской истории как Тёмная эра технологий, эра Раздора, Великий крестовый поход и Ересь Гора, изложенные в виде эпических и апокрифических сказаний.

Навис Нобилитэ: знание генеалогических древ, контрактов и истории великих домов навигаторов.

Нумерология: понимание таинственной связи между числами и физической вселенной – от теории катастроф до Сайдлерианской литании.

Оккультизм: некоторое понимание оккультных ритуалов и теорий, а также наиболее известных способов применения оккультных предметов.

Мириады наречий

В галактике множество различных языков, и само по себе «Языкознание» не позволяет персонажу изучить их все (хотя может облегчить понимание). Какие языки знает еретик – зависит от его прошлого. Все знают низкий готический, а некоторые Изменники, занимавшие до падения высокие посты в Империуме, могут знать и высокий готический. Космодесантник Хаоса, вероятно, знает руны своего бывшего ордена.

Если персонаж не знаком с конкретным языком, проверки «Языкознания» становятся намного сложнее (или даже становятся невозможными) чем когда он имеет дело со знакомым языком. Вместе с тем, еретик может использовать это умения для изучения новых языков. Это требует Длительной проверки «Языкознания», сложность которой зависит от сложности языка. Само изучение может потребовать недель или даже месяцев, в зависимости от интеллекта и трудолюбия еретика.

Вот примеры нескольких языков:

Руны ордена: каждый орден Адептус Астартес (как и легион-предатель) имеет собственный шифр, используемый для связи между воинами. Его держат в строжайшем секрете и крайне редко доверяют посторонним, потому он позволяет членам ордена или легиона легко узнавать друг друга.

Знаки Хаоса: существует бесчисленное множество символов и знаков, используемых последователями Губительных сил для обмена тёмными тайнами, каждый из которых обладает собственным скрытым смыслом или предназначением.

Эльдарский: хотя ни один человек не может даже надеяться уловить все оттенки смысла и подтексты этого чрезвычайно сложного и древнего языка, он вполне может изучить его достаточно для того, чтобы поддерживать разговор.

Высокий готический: официальный язык Империума, используемый имперскими чиновниками, аристократами, членами Экклезиархии, а также теми, кто участвует в переговорах на высшем уровне.

Имперские коды: Имперский Флот и Астра Милитарум использует боевой жаргон, состоящий, в основном, из цифр и аббревиатур. Загадочный для непосвящённых, он позволяет быстро запрашивать подкрепления, опознавать врагов, вызывать огневую поддержку или артиллерийский обстрел.

Круутский: человек почти неспособен подражать щебечущему языку круутов, однако, имея хороший слух и должные познания, он вполне может его понимать.

Низкий готический: общий язык Вихря (как и большинства человеческих сообществ), используемый бесчисленными миллиардами обывателей.

Жаргон наёмников: в Вопящем вихре действует множество наёмных рот, в каждой из которых принят краткий, рублёный боевой жаргон, на котором отдают команды и приказы. Они все чем-то схожи, но каждый по-своему уникален.

Орочий: хотя человек вполне может выучить этот язык, в котором больше рычания и тумаков, чем слов, общение с носителями такого языке он может и не пережить.

Технолингва: язык Адептус Механикус (и их тёмного форка), двоичный код, оптимизированный для быстрой и эффективной передачи технических данных и программирования сервиторов.

Язык тау: язык Империи Тау, используемый самими тау и множеством разнородных видов их Империи.

Жаргон преступников: криминальные бароны использовали такое арго ещё со времён Лжеимператора, и со временем, его сложность лишь возрастала. Каждая банда или синдикат использует собственный жаргон, опасаясь соперников.

Метки ксеносов: многие чужаки широко применяют символы и знаки, знание которых многое позволяет понять – например, то, как раса отмечает границы своих владений или опасных областей.

Философия: знания о теориях мысли, веры, существования и иных нематериальных вещах. Также к нему относятся умение логически мыслить и вести дебаты, которые можно использовать для разработки аргументов и сочинения философских трактатов.

Тактика Империалис: понимание систематизированной военной доктрины Имперской Гвардии и Флота, а также иных систем управления войсками и боевых тактик человечества. Эти знания можно использовать при разработке плана боевых действий или расчёта вероятных действий имперских сил.

Мастер может потребовать проверку «Учёного знания», когда персонаж:

- Желает рассказать легенду из прошлого Человечества;
- Пытается понять СШК;
- Хочет понять неясный приговор, вынесенный судьёй Адептус Арбитрес;
- Раскрывает потаённый смысл договорённостей между имперским губернатором и местным представителем Администратума;
- Хочет понять принцип работы сложной машины;
- Стремится опознать редкого зверя;
- Участвует в философском споре.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Изучение истории Империума по верхам, касаясь лишь «одобренных» тем
+20	Проведений исследований при помощи богатого либрариума
+10	Изучение местечковых особенностей Имперской веры
+0	Исследование конкретной философской идеи
-10	Изучение основы оккультного ритуала
-20	Анализ сложной химической формулы
-30	Составление полной истории Ереси Гора

ЯЗЫКОЗНАНИЕ

Базовая характеристика: Интеллект

Бог-покровитель: Хаос Неделимый

Использование умения: Свободное действие.

Языкознание отвечает за все виды устных и письменных языков, включая коды, шифры и тайные языки. Это умение отображает способность говорить, читать и писать (если язык имеет письменность) на отдельном языке, коде или шифре. Как правило, если персонажу требуется просто что-то сказать, написать или прочитать на известном ему языке, то проверка умения не требуется.

Любой владеющий «Языкознанием» персонаж способен читать и писать на обычном для себя языке (для большинства еретиков это будет низкий готический).

Языкознание – специализированное умение (см. стр. 91) и при его приобретении требуется выбирать специализацию. Это умение можно приобретать несколько раз, каждый раз выбирая новую специализацию.

Мастер может потребовать проверку «Языкознания», когда персонаж:

- Должен расшифровать текст на архаичной версии своего родного языка
- Желает написать красивый текст.
- Пытается передать сообщение, используя подтекст или ограниченный словарный запас.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

+30	Расшифровать язык с помощью словаря
+20	Расшифровать примитивный язык, основанный на известном языке
+10	Перевести текст на низком готическом
+0	Перевести текст на высоком готическом
-10	Перевести текст на местном языке
-20	Расшифровать забытый или почти мёртвый язык (такой как древнетерранский) или понять язык, неизвестный персонажу, но основанный на человеческом
-30	Расшифровать совершенно чужой язык или понять язык, неизвестный персонажу, и не имеющий сходств с известными

Таланты и особенности

Приобретение и использование талантов

•

Список талантов

•

Слуги

•

Особенности

Глава IV: Таланты и особенности

«Я не знаю, как объяснить такому существу, как ты, почему я выше тебя. Я благословлён, я могу управлять своей плотью и разумом – это отделяет меня от простых смертных и позволяет наслаждаться божественным величием!»

– Ардент Грей, владыка Острого шпиля

Ищущие благосклонности богов обязаны во всём превосходить обычных людей, а их воинские, колдовские и ораторские способности должны повергать нижестоящих в ужас. Недостаточно просто знать, с какой стороны браться за меч или уметь улещать толпы сладкими речами – истинный чемпион должен стать выше простых смертных, овладеть древними тайнами и постичь никому более не ведомые приёмы, дабы превзойти врагов, став поистине могущественным и неповторимым. Именно для этого персонажи Black Crusade наделены талантами – этот элемент больше всех прочих выделяет еретиков среди вопящих орд, взывающих к Губительным силам.

Таланты – это специальные способности, которыми персонаж обладает от рождения или которыми овладевает благодаря постоянному применению и опыту. Это отличает таланты от умений, которые герой приобретает путём обучения или тренировок. Талант – это способность, которой персонаж может обладать или нет, в то время как умение – это способность делать что-либо на том или ином уровне мастерства. Когда персонаж парирует совершенно неотразимый удар силовым мечом, падает с огромной высоты, оставаясь невредимым, или путем хладнокровных логических выкладок предсказывает будущее – он применяет талант. На пути к величию обладание нужным талантом может означать разницу между великой победой в глазах богов и позорным поражением и бесславной кончиной.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАЛАНТОВ

Таланты отличаются от умений тем, что, как правило, игроку не требуется делать проверку или применять какое-либо действие. Таланты работают постоянно – они могут давать бонусы к другим проверкам или позволять персонажу делать что-либо, невозможное для других. Если персонаж обладает талантом, то преимущества, которые он предоставляет действиям персонажа, работают всегда, если не указано обратного.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ТАЛАНТОВ

Таланты предоставляют персонажам множество специальных способностей, отражающих их боевые навыки, особые отношения, репутацию, которой они могут обладать, и другие особенности, отличающие их от обычных жителей сорок первого тысячелетия. Как и в случае с умениями, персонаж начинает игру с несколькими талантами, зависящими от его прошлого (см. главу II «Создание персонажа»), и может получать новые, тратя очки Опыта. Количество очков Опыта, необходимых для покупки таланта, зависит от его уровня и принадлежности персонажа определённому божеству (опять же, см. главу II, стр. 74).

Уровни и категории талантов

Не все таланты равны – некоторые из них бесстыдно лучше других. Именно поэтому все таланты разбиты на три уровня – на первом – самые слабые, на третьем – наиболее сильные. Принадлежность к уровню определяет стоимость таланта в

Таблица 4-1 Таланты 1-ого уровня

Талант	Требования	Описание
Амбидекстрия	Ловкость 30	Хаос Неделимый. Снимает штраф за ведения боя неосновной рукой; снижает штрафы за бой двумя руками
Аура власти	Общительность 30	Слаанеш. Возможность действовать «Командованием» на большее количество целей
Боевое построение	Интеллект 40	Тзинч. Использование бонуса Интеллекта при расчёте инициативы
Боевое чутьё	Восприятие 30	Хаос Неделимый. Использование бонуса Восприятия, а не Ловкости для определения инициативы
Бой вслепую	Восприятие 30	Тзинч. Ополовинивает штрафы за бой вслепую
Быстрая перезарядка	-	Слаанеш. Снижает время перезарядки оружия
Быстрое		
выхватывание	-	Хаос Неделимый. Возможность выхватить оружие за свободное действие
Варп-чутьё	Восприятие 30, Пси-рейтинг, Психическое чутьёПсичувство	Тзинч. Персонаж может предпринимать проверки «Психического чутьяПсичувства» за свободное действие
Верный удар	Ближний Бой 30	Слаанеш. Снижает штрафы за объявленные ударыТочечные Атаки
Владение легионным оружием	Космодесантник Хаоса	Хаос Неделимый. Возможность использовать любое легионное оружие без штрафов
Владение оружием *	-	Хаос Неделимый. Возможность использовать вид оружия без штрафов
Враг	-	Хаос Неделимый. Враждебность со стороны определённой группы или организации
Древний воин	Сила воли 35, Общительность 35	Хаос Неделимый. Ветеран Долгой войны
Железная челюсть	Выносливость 40	Нургл. Возможность сбросить оглушение проверкой Выносливости
Заразительная отвага	Общительность 45	Слаанеш. Персонаж заражает союзников своим мужеством
Зов железа	Имплантаты Механикус, магнитные имплантаты	Хаос Неделимый. Возможность притягивать крупные металлические объекты
Кошачье приземление	Ловкость 30	Слаанеш. Снижает урон от падений
Крепкий орешек	Сила воли 40	Нургл. Снижает возможность умереть от кровотечения
Крепкое телосложение	-	Нургл. Увеличение максимального количества ран на +1
Кулачный боец	Ближний Бой 35, Ловкость 35	Кхорн. Улучшает атаки голыми руками
Ледяное сердце	-	Хаос Неделимый. Невосприимчивость к соблазнению, сопротивляемость обаянию
Медитация	-	Тзинч. Возможность входить в транс, чтобы снять усталость
Мнемоник	Интеллект 30	Тзинч. Персонаж обладает цепкой памятью
Молниеносные рефлексы	-	Слаанеш. Два броска костей на инициативу с выбором наибольшего
Неистовство	-	Кхорн. Возможность впадать в боевое безумие, что даёт бонусы
Непримечательный	-	Слаанеш. Еретика просто забыть
Несметные богатства	Тёмная слава 40	Слаанеш. Персонаж обладает большими ресурсами
Ничтожный слуга	Общительность 40	Хаос Неделимый. Даёт персонажу ничтожного слугу
Нокдаун	-	Хаос Неделимый. Возможность совершать оглушающую атаку
Обострённые чувства *	-	Тзинч. Бонус +10 к выбранному чувству
Орлиный глаз	Дальний Бой 30	Тзинч. Снижает штраф за объявленные выстрелыТочечные Атаки
Ортопраксия	-	Хаос Неделимый. Бонус +20 на сопротивление допросу и контролю разума
Оружейник	Интеллект 40, Техпользование+10	Хаос Неделимый. Возможность временно усилить оружие
Плечом к плечу	-	Хаос Неделимый. Дополнительный бонус +10 за численное превосходство
Подражатель	-	Слаанеш. Возможность копировать чужой голос
Подскок	Ловкость 30	Слаанеш. Возможность подняться на ноги за свободное действие
Полиглот	Интеллект 40, Общительность 30	Тзинч. Персонаж обладает врождённым талантом к языкам
Потрошитель	Владение оружием (Цепное)	Кхорн. Дополнительный урон при использовании оружия с особенностью «Разрывающее»
Презрение к слабакам	Сила 35, Сила воли 35	Кхорн. Бонусы к «Запугиванию» и «Командованию» при общении со слабыми
Проклятая реликвия	-	Хаос Неделимый. Еретик получает проклятый предмет, который всегда остаётся с ним.
Психосила *	Особенность «Псайкер»	Особое. Персонаж может выбрать одну психосилу
Пугающий голос	-	Нургл. +10 к «Запугиванию», -10 к «Обаянию»
Разоружение	Ловкость 30	Хаос Неделимый. Возможность разоружать противника
Раптор	Управление (Аэронавтика)	Хаос Неделимый. Дополнительный урон при атаке с использованием прыжкового ранца
Ритуал освобождения	Интеллект 30	Хаос Неделимый. Снятие осечки за частичное действиеПолудействие
Связи	Общительность 30	Хаос Неделимый. Хорошая репутация в определённых кругах
Сопротивляемость *	-	Нургл. Бонус +10 к сопротивляемости определённым воздействиям
Всё видавший	Сила воли 40	Нургл. Невосприимчивость к «мирским» ужасам
Уличный боец	Ближний Бой 30	Кхорн. Увеличение критического уронаКритического урона половину бонуса НРББ
Чуткий сон	Восприятие 30	Тзинч. Персонаж считается бодрствующим, даже когда спит
Яростный натиск	-	Кхорн. Бонус +20 на попадание при натиске

** Специализированный талант*

Таблица 4-2 Таланты 2-ого уровня

Талант	Требования	Описание
Ас	Ловкость 40, Управление (любое)	Хаос Неделимый. Возможность водить любую технику
Боевая ярость	Неистовство	Кхорн. Возможность парировать, будучи в неистовстве
Бронник	Интеллект 35, Техпользование, Ремесло (Оружейник)	Хаос Неделимый. Возможность увеличить эффективность носимой брони
Бугрящиеся бицепсы	Сила 45	Нургл. Снимает штрафы за стрельбу из тяжелого оружия без установки на опору
Быстрая Атака	Ближний Бой 30	Кхорн. Возможность совершать несколько атак за один бросок
Вихрь смерти	Ближний Бой 40	Кхорн. Возможность совершать отдельную атаку против каждого врага, вовлечённого в ближний бой
Владение экзотическим оружием	-	Хаос Неделимый. Возможность использовать одно экзотическое оружие
Дальновидность	Интеллект 30	Тзинч. Размышления дают бонус +10 к проверке
Дитя Варпа	Пси-рейтинг	Хаос Неделимый. Постоянный психический феномен и +1 к пси-рейтингу при на усиленном уровне психической мощи
Железная дисциплина	Общительность 30	Слаанеш. Последователи лучше сопротивляются страху и подавлению огнём
Жертвоприношение	Пси-рейтинг	Хаос Неделимый. Возможность приносить жертвы, чтобы усилить эффект обрядов
Калечащий выстрел	Дальний Бой 50	Тзинч. +2 очка критического уронаКритического урона в дальнем бою
Калечащий удар	Ближний Бой 50	Слаанеш. +2 очка критического уронаКритического урона в ближнем бою
Канал Варпа	Пси-рейтинг, Сила воли 50, Могучий разум	Тзинч. Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы получить +1к5 к пси-рейтингу
Контратака	Ближний Бой 40	Хаос Неделимый. Возможность атаковать после успешного парирования
Левитационная трансценденция	Имплантаты Механикус/магнитно-левитационная катушка	Хаос Неделимый. Возможность парить в воздухе на большее время
Ловец стрел	Ловкость 50	Хаос Неделимый. Очки брони против стрелковых атак примитивным оружием увеличиваются на бонус НРББ
Мастер кулачного боя	Ближний Бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец	Кхорн. Делает персонажа смертоносным кулачным бойцом
Мастер рукопашной	Ближний Бой 30	Кхорн. Враги не получают бонусов за численное превосходство
Мгновенная реакция	Ловкость 40	Слаанеш. Возможность игнорировать внезапность проверкой Ловкости
Меткий стрелок	Навык СтрельбыДальний Бой 40	Хаос Неделимый. Снимает штрафы за стрельбу на дальнюю и сверхдальнюю дистанцию
Механодендрит *	Имплантаты Механикус	Хаос Неделимый. Возможность использовать определённый механодендрит
Могучий разум	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психические техники)	Тзинч. Возможность перебросить проваленную проверку Силы ВолиСилы воли для сопротивления психосилам
Мудрость древних	Интеллект 40	Тзинч. Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы получить внезапное озарение
На крыльях гнева	Аура власти	Слаанеш. Возможность внушить толпе гнев или ненависть
Независимое прицеливание	Навык СтрельбыДальний Бой 40	Хаос Неделимый. Возможность стрелять в две цели, отстоящие друг от друга более чем на 10 метров
Неистовый натиск	Ближний Бой 35	Кхорн. Успешная проверка НРББ даёт возможность атаковать ещё раз
Ненависть *	-	Кхорн. Бонус +10 в бою с ненавистным врагом
Неотразимый удар	Ближний Бой 50	Кхорн. Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы атака точно попала в цель
Несокрушимая воля	Сила воли 35	Нургл. Переброс проверок на страх
Осквернение плоти	Человек, Пси-рейтинг	Нургл. Усиливает психосилы
Паранойя	-	Тзинч. Еретик всегда начеку
Парное оружие *	-	Хаос Неделимый. Персонаж может вести бой двумя оружиями
Погребальная песнь	Запугивание +10, Пугающий голос	Нургл. Враг получает штраф -10 на проверки Силы ВолиСилы воли
Предатель	Запугивание, Ледяное сердце	Хаос Неделимый. Возможность убивать слуг или союзников ради выгоды
Просангвинация	Имплантаты Механикус, автосангвиторы/чёрная кровь	Нургл. Успешная проверка исцеляет 1к5 ран
Светоносный удар	Имплантаты Механикус, светоносные батареи	Хаос Неделимый. Возможность атаковать врага разрядом энергии в ближнем бою
Свинцовый дождь	Дальний бой 45, Владение оружием (любое дистанционное)	Кхорн. Урон по ордам увеличивается на половину бонуса НСДБ
Слуга	Общительность 45, Тёмная слава 30	Хаос Неделимый. Даёт персонажу слугу
Снайпер	Дальний Бой 40, Орлиный глаз	Хаос Неделимый. Снимает штрафы за объявленный выстрелТочечную аАтаку
Стальные нервы	-	Нургл. Переброс проверок на подавление огнём
Стрельба от бедра	Дальний Бой 40, Ловкость 40	Хаос Неделимый. Возможность стрелять одновременно с передвижением
Точный удар	Ближний Бой 40, Верный удар	Слаанеш. Снимает штрафы за объявленный ударТочечную Атаку
Трудная мишень	Ловкость 50	Слаанеш. Враг получает штраф -20 на проверки НСДБ по персонажу, когда тот бежит или совершает натиск
Это просто царапина	Выносливость 40	Нургл. Персонаж считается легко раненым, даже если ранен сильнее

** Специализированный талант*

Таблица 4-3 Таланты 3-его уровня

Талант	Требования	Описание
Бастион Железной воли	Сила воли 40, Пси-рейтинг, Могучий разум	Тзинч. Даёт бонус к встречным проверкам Силы ВолиСилы воли при сопротивлении психосилам
Бесстрашие	Стальные нервы	Нургл. Невосприимчивость к страху и подавлению огнём
Благосклонность Варпа	Сила воли 35	Тзинч. Возможность делать два броска на психические феномены и выбирать результат
Богохульные заклинания	Пси-рейтинг	Тзинч. Возможность усиливать творимые психосилы тайными заклинаниями
Боевой клич	Сила 50, Сила воли 50, Пугающий голос	Нургл. Возможность издавать устрашающий боевой клич, что даёт персонажу особенность «Страх»
Болтерный шквал	Дальний Бой 40, Владение оружием (Болтерное)	Хаос Неделимый. Дополнительная ступень успеха при стрельбе из болтеров
Варп-блок	Сила воли 50, Пси-рейтинг, Могучий разум	Тзинч. Возможность один раз за встречу игнорировать психический феномен
Вложенные знания	Интеллект 40, Знание (одно любое)	Тзинч. Персонаж знает хоть и немного, но обо всем
Выбор цели	Дальний Бой 50	Хаос Неделимый. Возможность стрелять по участникам рукопашной схватки без штрафа
Глаз мстителя	Дальний Бой 50	Тзинч. Увеличивает вероятность вспышки фанатичной ненависти
Громовой удар	Сокрушительный удар	Кхорн. Возможность наносит один мощный и оглушительный удар
Демагог	На крыльях гнева	Слаанеш. Возможность воздействовать «Обаянием» или «Запугиванием» на большие группы людей
Димахер	Ближний Бой 40, Парное оружие (Рукопашная)	Хаос Неделимый. Снижает штрафы за бой двумя единицами холодного оружиями ближнего боя одновременно
Запредельная скорость	Ближний Бой 40, Ловкость 50	Слаанеш. Удваивает расстояние возможного натиска
К демону в пасть	Общительность 50, Железная дисциплина	Слаанеш. На последователей не действует страх и подавление огнём
Каменная кожаКаменная Кожа	Выносливость 40	Нургл. Снижает получаемый критический уронКритический урон
Мастер клинков	Ближний Бой 30, Владение оружием (любое холодное оружие ближнего боя)	Кхорн. Переброс одной проваленной атаки раз за раунд
Мастер-машиновед	Имплантаты Механикус, Техпользование +20	Хаос Неделимый. Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы автоматически пройти проверку «Техпользования»
Мастер-хирургеон	Медика+10	Нургл. Возможность выполнять сложные операции
Мастерство *	Умение на уровне +30	Хаос Неделимый. Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы автоматически пройти проверку связанного умения
Могучий слуга	Общительность 55, Тёмная слава 40	Хаос Неделимый. Даёт персонажу могучего слугу
Молниеносная атака	Быстрая Атака	Кхорн. Возможность совершать несколько атак за один бросок
Неубиваемый	Выносливость 50, Сила воли 50	Нургл. Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы игнорировать штрафы от критического уронаКритического урона
Нечестивая преданность	Слуга	Хаос Неделимый. Слуги могут закрывать еретика от атак своими телами
Офицерское оружие	Ближний Бой 40, Дальний Бой 40, Парное оружие (Рукопашная и Стрельба)	Хаос Неделимый. Снижает штраф за одновременное ведение боя холодным оружием ближнего боя и пистолетом
Пси-рейтинг	Псайкер	Хаос Неделимый. Увеличивает психический потенциал персонажа
Ритуал презрения Кровавого бога	Сила воли 40, Неистовство	Кхорн. Возможность потратить очко Тёмной славы, чтобы обрести устойчивость к психосилам
Светоносный взрыв	Имплантаты Механикус, светоносные батареи, Светоносный удар	Хаос Неделимый. Возможность атаковать врага разрядами энергии на расстоянии
Сокрушительный выстрел	Дальний Бой 40	Нургл. Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на половину бонуса НСДБ
Сокрушительный удар	Ближний Бой 40	Кхорн. Урон, наносимый в ближнем бою, увеличивается на половину бонуса НРББ
Спринт	-	Слаанеш. Ускоряет передвижение в бою
Стрельба по-македонскиАкимбо	Дальний Бой 40, Парное оружие (Стрельба)	Хаос Неделимый. Снижает штраф за одновременную стрельбу из двух пистолетов
Удар и отскок	Ловкость 40, Акробатика	Слаанеш. Возможность передвинуться после атаки в ближнем бою при помощи проверки «Акробатики»
Универсальный солдат	Ближний Бой 40, Дальний Бой 40, Владение оружие (любые два)	Хаос Неделимый. Снижает штраф за использование незнакомого оружия
Ураганный натиск	Сила 50	Кхорн. Возможность расшвыривать врагов в ходе натиска
Шаг в сторону	Ловкость 40, Парирование, Уклонение	Хаос Неделимый. Возможность дополнительной попытки «Уклонения» или «Парирования»

** Специализированный талант*

очках опыта – за более сильные таланты придется заплатить больше. Также, для покупки таланта высокого уровня может требоваться обладание талантами более низкого.

Выбирая таланты, персонаж может взять любой талант любого уровня, но он должен помнить о требованиях. Персонаж должен удовлетворять требованиям таланта, прежде чем взять его.

Требования талантов

Для получения некоторых талантов, еретик должен удовлетворять определенным требованиям. Это могут быть некоторые врожденные способности, обладание умениями или другими талантами, необходимое для того, чтобы получить более сильные. Требования могут выставляться к показателям характеристик, наличию умений, талантов и даже специальных способностей.

Специализированные таланты

Некоторые таланты требуют при взятии выбрать специализацию. Например, выбирая себе талант «Связи», персонаж должен выбрать группу или организацию, указанную в описании, с которой у него есть эти «связи» (например, «Связи (Эльдары)»). Персонаж может купить этот талант ещё раз, при этом выбрав для него новую специализацию, отличную от уже имеющейся – например, «Связи (Тёмные Механикус)». Игромеханически, это будет новым талантом. Как правило, в описании талантов указаны не все возможные специализации и даже если у таланта «Связи» нет варианта «Связи (Альфа-легион и Зазубренный вопрос)», персонаж может получить его себе по договоренности с мастером.

Описания талантов

Игроки могут найти полный перечень талантов, доступных персонажам **Black Crusade** в таблицах 4-1: «Таланты 1-ого уровня», 4-2: «Таланты 2-ого уровня» и 4-3: «Таланты 3-его уровня», а ниже – прочитать их полные описания.

Акимбо

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: Дальний Бой 40, талант «Парное оружие»
Ощущая верные пистолеты как продолжение своего тела, персонаж способен целиться и палить из них почти бессознательно. Будучи вооружен двумя пистолетами (если каждый из них можно держать одной рукой), персонаж уменьшает штраф за ведение боя двумя руками на 10 (например, штраф -20 падает до -10). Если персонаж также обладает талантом «Амбидекстрия», штраф падает до +0.

Амбидекстрия

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Ловкость 30
Этот талант означает не врожденную амбидекстрию, но способность персонажа одинаково хорошо владеть как левой, так и правой рукой, достигнутую путем долгих тренировок. Персонаж может использовать обе руки одинаково хорошо и не получает штраф -20 за использование неосновной руки.
Особое: в сочетании с талантом «Парное оружие», штраф за атаку двумя оружиями за один ход уменьшается до -10.

Ас

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: Ловкость 40, умение «Управление (любое)»
Персонаж может управлять любым средством передвижения, как продолжением своего тела, полагаясь на интуитивное понимание всего, что нужно знать водителю или пилоту. Персонаж считается имеющим все умения из группы «Управление» на ранге 1 «Обученный» (в принципе, он может кое-как водить все, что угодно). Однако если он захочет улучшить своё умение «Управления» чем-либо, ему придется покупать это умение с ранга 1, на общих основаниях. Кроме того, благодаря своим навыкам, персонаж получает одну дополнительную ступень успеха к любой успешной проверке «Управления».

Аура власти

Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: Общительность 30
Персонаж – прирожденный лидер, вдохновляющий или устрашающий своих подчинённых. Одной проверкой умения «Командование» персонаж может воздействовать на количество целей, равное 10 * (Бонус Общительности). Если у персонажа есть слуги (см. стр. 135), обаяние персонажа действует и на них – в его присутствии их Верность повышается на +10. Этот талант работает только на НИП и не оказывает воздействия на врагов.

Бастион железной воли

Уровень: 3 (Тзинч)
Требования: Сила воли 40, Пси-рейтинг, «Могучий разум»
За долгие годы тренировок и постоянной практики могучая сила воли персонажа и его психическая концентрация стали одним целым, а их совместное применение – обычным делом. Персонаж добавляет 5 * Пси-рейтинг к любому встречной проверке, подразумевающей защиту от психосил или умения Псичувство.

Бесстрашие

Уровень: 3 (Нургл)
Требования: талант «Стальные нервы»
Пережив множество ужасных испытаний, персонаж стал неподвластен страху. Персонаж невосприимчив к

воздействию страха и подавления огнём, но отступление из боя для него требует успешной проверки Силы воли.

Благосклонность Варпа

Уровень: 3 (Тзинч)
Требования: Сила воли 35
Если бросок сотворения психосилы вызывает психический феномен, персонаж может бросать по таблице психических феноменов один дополнительный раз и выбирать результат. На прорывы Варпа этот талант не действует – боги переменчивы и даже заслуживший их «благосклонность» порой не может избежать их тяжёлого взора…

Богохульные заклинания

Уровень: 3 (Тзинч)
Требования: талант «Пси-рейтинг»
Варп – царство связанных мыслей и осязаемых чувств, на которое постоянно влияют умы смертных. Благодаря сложным формулам и ритуальным воззваниям, что помогают сконцентрировать собственные мысли, разум смертного может сильнее влиять на Имматериум. С другой стороны, малейшее ослабление концентрации или крошечная ошибка в заклинании могут обернуться самыми опасными и разрушительными последствиями.
Применение заклинаний для сотворения психосилы увеличивает проверку сотворения психосилы на одно Полудействие – поскольку псайкеру требуется время, чтобы произнести нужные слова. Если для проверки сотворения психосилы нужно потратить реакцию, значит эту психосилу нельзя творить посредством заклинаний. Заклинания дают псайкеру +1 к пси-рейтингу после определения уровня психической мощи, т. е. уже после того как игрок решит применять психосилу на Скованном, нескованном или усиленном уровне мощи. Кроме того, псайкер обязан прибавлять +20 к любым броскам по таблице психических феноменов. Наконец, если в проверке сотворения психосилы выпало 91+, психосила не срабатывает, а вызывает бросок по таблице «Варп-прорыв».

Боевая ярость

Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: талант «Неистовство»
Несгибаемая воля и долгий опыт позволили персонажу обуздать своего внутреннего зверя и направлять его ярость, сохраняя холодную голову, невзирая на полыхающую в ней жажду крови. Персонаж может парировать, находясь в состоянии неистовства. Кроме того, он может по желанию перебрасывать проваленный бросок, сделанный для того, чтобы прекратить неистовство или для того, чтобы сопротивляться впадению в неистовство (см. описание таланта «Неистовство»).

Боевое построение

Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: Интеллект 40
Под руководством персонажа весь отряд постоянно готов к опасности и имеет план действий в ответ на любое непредвиденное нападение. Все члены отряда (включая этого персонажа) получают +1 к броскам на инициативу. Также любой член отряда может использовать бонус Интеллекта персонажа, обладающего этим талантом, вместо своего бонуса Ловкости при броске на инициативу.

Боевое чутьё

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Восприятие 40
Персонаж обладает чутьем на опасность, что позволяет ему реагировать на неожиданности с невероятной быстротой, которой немногие могут достичь. Персонаж может использовать свой бонус Восприятия вместо бонуса Ловкости при определении инициативы.

Боевой клич

Уровень: 3 (Нургл)
Требования: Сила 50, Сила воли 50, талант «Пугающий голос»
В ревущем голосе персонажа есть нечто сверхъестественное – в нём слышны стенания демонов, а произнесённые им слова губят разум и внушают ужас слабым. В начале любого своего хода персонаж может испустить боевой клич, потратив свободное действие. Для всех существ в радиусе пятидесяти метров, что слышат (но не обязательно видят) персонажа, он считается имеющим особенность «Страх (1)» до начала своего следующего хода. Испуская кровожадный боевой клич, персонаж не может общаться никаким другим способом. Боевой клич истощает еретика и в конце столкновения, в которой клич был применён (даже всего на один ход), персонаж получает один уровень Усталости.

Бой вслепую

Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: Восприятие 30
Годы практики и развития всех чувств позволяют персонажу сражаться без нужды в зрении. Этот талант ополовинивает все штрафы (округлять вверх) на сражение холодным оружием, вызванные плохой видимостью, позволяя персонажу лучше сражаться в дыму, тумане или темноте. Подробнее об этих штрафах рассказано на странице 245. Помните, этот талант увеличивает только шанс задеть противника холодным оружием и не работает со стрелковым оружием.

Болтерный шквал

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: Дальний Бой 40, талант «Владение оружием (Болтерное)»
Благодаря пройденной в легионе космодесанта подготовке или долгим годам практики и растраты огромного количества боеприпасов, персонаж стал мастером болтера. Взяв в руки болтер, персонаж может обрушить на врагов опустошительный шквал точного огня, под которым противники полягут как колосья под взмахом косы. Если персонаж стреляет из любого болтерного оружия короткой или длинной очередью, и в этот ход не предпринимал действий передвижения, он засчитывает себе одну дополнительную ступень успеха (если проверка была успешной).

Бронник

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)

Требования: Интеллект 35, умения «Техпользование» и «Ремесло (Оружейник)»
Персонаж – умелый оружейник, постоянно трудящийся над своей броней, без конца совершенствующий её и старательно ремонтирующий при малейшем повреждении. За годы трудов персонаж научился использовать свой доспех наилучшим образом и даже улучшать предоставляемый им уровень защиты. Персонаж увеличивает количество очков брони для носимого им доспеха на +2 на всех зонах попадания, которые тот защищает. Этот бонус сохраняется до тех пор, пока персонаж каждый день тратит час на чистку, ремонт или мелкую переделку своей брони. Бонус действует только на доспех, что носит сам персонаж, будучи результатом, как его познаний, так и умения использовать свою броню.

Бугрящиеся бицепсы
Уровень: 2 (Нургл)
Требования: Сила 45
Могучая отдача тяжелого оружия способна отправить в полет слабака, но огромная физическая сила этого персонажа, позволяет ему поливать врага огнём, стоя во весь рост. Персонаж может стрелять из тяжелого оружия короткой или длинной очередью без установки оружия на опору, не получая штраф -30. Кроме того, совершая «Рывок» (особое применение умения «Атлетика»), персонаж получает бонус +20 на проверки «Атлетики», благодаря своим крепким мускулам.

Быстрая атака
Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: Ближний бой 30
Персонаж – легендарный воин, способный обрушивать на врагов целый град ударов. Еретик с этим талантом может совершать действие Быстрая Атака.

Быстрая перезарядка
Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: Нет
Стрелковые полигоны и тиры были постоянной обителью персонажа. Часы, потраченные на смену бесконечных магазинов и энергетических ячеек, не прошли даром – теперь он, даже в горячке боя, может перезарядить любое оружие быстро, не глядя на него, и даже не задумываясь о том, что делает. Персонаж тратит вдвое меньше времени на перезарядку (округлять вниз). Таким образом, Полудействие становиться Свободным, Полное – Полудействием и так далее.

Быстрое выхватывание
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Персонаж так много практиковался в обращении со своим оружием, что теперь в самый ответственный момент оно вмиг может оказаться в его руках. Персонаж может выхватить и приготовить к бою пистолет, лёгкое оружие или одноручное холодное оружие в качестве свободного действия.

Варп-блок
Уровень: 3 (Тзинч)
Требования: Сила воли 50, талант «Могучий разум», пси-рейтинг
Персонаж обучен быстро отсекать свой разум от Варпа в попытке избежать его пагубного влияния. Один раз за игровую встречу персонаж может игнорировать выпавший ему психический феномен (даже если результат броска по таблице феноменов указывает на Варп-прорыв). Однако столь быстрый рывок прочь из Варпа очень опасен для разума. Персонаж получает 1к5 единиц энергетического урона в голову, который не уменьшается ни очками брони, ни бонусом Выносливости, и не может предпринимать проверки сотворения психосил или поддерживать уже проявленные психосилы до начала своего следующего хода.

Варп-чутьё
Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: Восприятие 30, умение «Псичувство», пси-рейтинг
Чувства персонажа развились настолько, что наряду с тварным миром он стал способен воспринимать Варп. Приобретя этот талант, еретик может применять умение «Псичувство» в качестве Свободного, а не Полудействия. Кроме того, обладающий этим талантом персонаж постоянно отслеживает психическую активность вокруг себя. Когда рядом оказывается сущность Варпа или аномалия, мастер может позволить персонажу предпринять проверку «Псичувства» для её обнаружения также как «Бдительность» используется для обнаружения засад.

Верный удар
Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: Ближний Бой 30
Руки, глаза и оружие персонажа действуют как единое целое, нанося удары точно туда, куда он их нацелил. При совершении действия «Точечная атака» в ближнем бою, штраф за него падает на 10 (-20 падает до -10).

Вихрь смерти
Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: Ближний бой 40, талант «Владение оружием (любое холодное оружие)»
Сталкиваясь в бою с несколькими врагами, персонаж превращается в ураган ударов, с неиссякаемой яростью рубя, режа и обезглавливая своих противников.
Атакуя Орду в ближнем бою, персонаж может нанести дополнительный урон её Численности, равный половине своего бонуса Ближнего боя.

Владение легионным оружием
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: космодесантник Хаоса
Космодесантники Хаоса проводят годы, участь сражаться всеми видами оружия, и к тому мигу, когда Астартес начинает свою службу в легионе, он не просто умеет применять любое оружие от цепного меча до плазменной пушки – он уже сотни раз пускал его в ход на бесчисленных полях брани. Космодесантники Хаоса способны использовать любое болтерное, цепное, плазменное, силовое, зажигательное, примитивное, твёрдотельное, метательное и мельта-оружие, а также пусковые установки. Фактически, единственное оружие, обращаться с которым они не умеют – это экзо-

тическое, для владения которым им нужно покупать отдельные таланты по общим правилам.

Владение оружием

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Специализации: болтерное, лазерное, мельта, примитивное, плазменное, пусковые установки, силовое, твёрдотельное, цепное, шоковое, огненное
Персонаж умеет обращаться с одним из самых смертоносных видов оружия. Он может использовать всё оружие относящееся к классам «пистолеты», «лёгкое оружие», «холодное оружие» и «метательное оружие» выбранного им типа без штрафов. Берясь за оружие, таланта на владение которым он не имеет, персонаж получает штраф -20 на соответствующие проверки Ближнего или Дальнего боя.
Персонаж может приобретать этот талант неоднократно, каждый раз выбирая новую специализацию.

Владение экзотическим оружием

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Специализации: каждое экзотическое оружие отдельно
Персонаж обучен обращению с одним типом необычного оружия, которое другие люди и в глаза не видели. Требования на обладание таким талантом изложены в описании оружия. Пытаясь использовать оружие, для которого он не имеет соответствующего таланта, персонаж получает штраф -20 на проверку Ближнего или Дальнего боя. В отличие от других талантов «Владения оружием», этот применяется к одному конкретному оружию, а не целому классу.

Вложенные знания

Уровень: 3 (Тзинч)
Требования: Интеллект 40, умение «Знание (любое)»
Персонаж обладает весьма широкими познаниями, полученными благодаря беспощадным ноэтическим практикам, хранимым в тайне арканным методикам или тёмной сделке с богами. Персонаж считается имеющим все умения из групп «Обыденное знание» и «Учёное знание» на ранге 1 (в принципе, он знает хоть что-то обо всем). Однако если он захочет улучшить свои знания, ему придется покупать эти умения с ранга 1, на общих основаниях. Кроме того, благодаря своим навыкам, персонаж получает одну дополнительную ступень успеха к любой успешной проверке умений «Обыденного» и «Учёного знания».

Враг

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Специализации: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, астропаты, вольные торговцы, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, капитаны-хартисты, князья демонов, легионы-предатели, навигаторы, Оффицио Ассасинорум, планетарные губернаторы или вожди, СПО, Схола Прогениум, Схоластика Псайкана, Экклезиархия.
Противоположность таланта «Связи». Определенная группировка презирает персонажа или даже охотится за ним. Персонаж получает дополнительный штраф -10 на проверки Общительности, имея дело с этой группировкой. Кроме того, мастер может использовать наличие этого таланта, чтобы время от времени осложнять жизнь персонажу.
В отличие от других талантов, этот не имеет стоимости в очках опыта и не может быть куплен за них. Вместо этого, мастер и игрок могут договориться «наградить» этим талантом персонажа после какого-либо приключения или кампании. Если персонаж искупил свои грехи перед группировкой, он может избавиться от этого таланта путем элитного улучшения. Для этого требуется согласие мастера.
Персонаж может получить этот талант несколько раз. В таком случае он записывается как «Враг (X)», где X – то, сколько раз талант был получен. Это отражает то, что некоторые организации будут особенно ненавидеть еретика и желать ему смерти. Игромеханически это означает, что штраф на проверки Общительности возрастает на -10 за каждое получение этого таланта.

Всё видавший

Уровень: 1 (Нургл)
Требования: Сила воли 40
В своих путешествиях персонаж повидал куда больше ужасов и чудес, чем многие другие. Галактика столкнула его с худшим, но он не дрогнул. «Обыденные» ужасы, вроде созерцания жуткой сцены убийства или встречи с мерзкими ксеносами не могут заставить персонажа проходить проверку страха. Однако ужасы Варпа действуют на персонажа по-прежнему.

Выбор цели

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: Дальний Бой 50
Даже сумятица ближнего боя не может скрыть врага от смертоносного взгляда персонажа, что уже наметил свою жертву. Персонаж может стрелять в цели, Вовлеченные в ближний бой, без штрафов. «Прицеливание» перед таким выстрелом предотвращает вероятность попасть в своих.

Глаз мстителя

Уровень: 3 (Тзинч)
Требования: Дальний Бой 50
Сосредоточившись, персонаж может определить место, выстрел в которое нанесет врагу наибольший урон и поразить его одним точным попаданием. Совершая дистанционную Стандартную атаку, персонаж может потратить очко Тёмной Славы для того, чтобы урон и Бронебойность этой атаки возросли на X, где X – количество ступеней успеха, набранных в броске на попадание.

Громовой удар

Уровень: 3 (Кхорн)
Требования: талант «Сокрушительный удар»
Персонаж, вкладывая всю свою силу, наносит единственный удар, разбивающий броню и рассекающий плоть врага. Когда персонаж использует действие «Атака Всеми Силами» для нанесения одной атаки в ближ-

нем бою, он может добавить половину своего бонуса Силы к Бронебойности оружия. Атака также считается имеющей правило «Оглушающее (2)», чтобы отразить всю сокрушительную мощь этого удара.

Дальновидность

Уровень: 2 (Тзинч)
Требования: Интеллект 30
Логика служит персонажу не хуже чем птичьи внутренности и кости – суеверным толпам. Анализируя имеющуюся информацию и продумывая возможные последствия, он выявляет лучший путь к успеху. Потратив десять минут на изучение проблемы, персонаж получает бонус +10 к своей следующей проверке Интеллекта или проверке умения, основанного на нём.

Демагог

Уровень: 3 (Слаанеш)
Требования: талант «Аура власти»
Персонаж прекрасно умеет воздействовать на большие массы слушателей. Используя умения «Обаяние» или «Запугивание» для воздействия больше чем на одного человека, он может воздействовать на количество людей, равное 100 * бонус Общительности. Кроме того, природный магнетизм и обаяние персонажа увеличивают Верность всех слуг на +10.

Димахер

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: Ближний бой 40, талант «Парное оружие (Рукопашное)»
Персонаж овладел непростым искусством сражаться, держа по мечу или другому оружию в каждой руке, нанося ими одновременные удары и окружая себя смертоносным вихрем стали. Будучи вооружен двумя единицами одноручногох олодного оружия, имеющими особенность «Сбалансированное», персонаж уменьшает штраф за ведение боя двумя руками (см. раздел «Бой двумя руками» на стр. 243) на 10 (например, штраф -20 падает до -10). Если персонаж также обладает талантом «Амбидекстрия», штраф падает до +0.

Таблица 4-4 Дитя Варпа

1к10	Эффект
1	Эхо Варпа: все звуки вокруг персонажа вызывают эхо, вне зависимости от обстоятельств
2	Нечестивая вонь: воздух вокруг псайкера наполняется жутким и мерзким запахом.
3	Изморозь: в десяти метрах от псайкера всё покрывается тонким слоем инея.
4	Аура скверны: животные в тридцати метрах от псайкера, становятся испуганными и взбудораженными
5	Червь памяти: каждый, кто видит псайкера, забывает что-то незначительное
6	Гниение: в десяти метрах от псайкера портиться вся пища и вода
7	Призрачный ветер: в десяти метрах от псайкера незримый ветер поднимает в воздух все лёгкие предметы.
8	Искажённое отражение: все отражения в зеркалах и других отражающих поверхностях в десяти метрах от псайкера, искажаются.
9	Ненормальное увядание: все растения в десяти метрах от псайкера чахнут и увядают
10	Кровавые слёзы: камень и дерево в десяти метрах от псайкера начинают кровоточить.

Дитя Варпа

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: талант «Пси-рейтинг»
Долгое воздействие Варпа или постоянное применение психосил напитали персонажа энергиями Эмпирея. Это усиливает его связь с Варпом и увеличивает пси-рейтинг на +1, когда персонаж творит психосилы на усиленном уровне мощи (см. глава VI «Силы Варпа»). У этой монеты есть и обратная сторона – персонаж становится ходячим проявлением Варпа и буквально излучает постоянные психические феномены. В начале каждой игровой встречи, игрок должен сделать бросок 1к10 по таблице 4-4 «Дитя Варпа», чтобы определить, какой психический феномен будет преследовать его героя всю игровую встречу.
Также мастер может предложить игроку выбрать один эффект навсегда, отменив бросок в начале каждой встречи.
Помните, что этот талант не отменяет воздействие психических феноменов и Варп-прорыва

Древний воин

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Сила воли 35, Общительность 35
Этот персонаж – ветеран Долгой войны или товарищ по оружию тех, кто веками сражался в её многочисленных битвах. Хотя еретик не обязан быть космодесантником Хаоса, обратное – очень редкий случай. Персонаж может приобрести этот талант только при создании. Этот герой вызывает особое уважение в других ветеранов Долгой войны и получает бонус +10 ко всем проверкам Общительности и проверкам умений, основанных на Общительности, имея дело с такими НИП. Кроме того, слуги наделенных этим талантом космодесантников Хаоса получают +10 к Верности. Ветеранам Долгой войны проще достать подходящее оружие – любое оружие со словом «легионное» в названии для них считается на одну ступень более доступными (например, то, что имеет доступность «Редкое» становится всего лишь «Скудным», «Скудное» – «Средним» и т. д.). Наконец, ветераны Долгой войны – ненавистные враги для всего Империума и особенно Адептус Астартес, а потому прошлые встречи этого персонажа с ними, наверняка, кончались кровью…

Железная дисциплина

Уровень: 2 (Слаанеш)
Требования: Общительность 30
Железо закаляется в огне. Персонаж держит своих последователей в ежовых рукавицах и не выказывает к ним излишней доброты. Он – суровый командир, прибегающий к стали, а не к сантиментам. Все последователи этого персонажа, что видят его – вживую, благодаря вокс-связи или пикт-писцу – могут перебрасывать проваленные проверки Силы воли, предпринятые для сопротивления страху и подавлению огнём. Персонажи игроков не могут получать преимущества от этого таланта, которым владеют другие персонажи.

Группировки внутренние и внешние

Вихрем правит множество владык и князей под недреманным взором самих богов. Более того – Вихрь существует в тени Империума, и привлекает немало выходцев из него, что тянут за собой прошлые связи. Сам Империум – это огромный механизм, состоящий из сотен больших и малых организаций со своими полномочиями и ответственностью. Кроме множества эшелонов власти внутри Империума, существует бесчисленное множество группировок, не входящих в него или существующих лишь в отдельных регионах.

- **Адепта Сороритас: женские священные ордена, в числе которых и сестры битвы.**
- **Адептус Арбитрес: хранители имперского закона, следящие за верностью Золотому трону.**
- **Адептус Астартес: генетически улучшенные и закованные в силовую броню Ангелы Смерти.**
- **Адептус Астра Телепатика: организация, что тренирует и санкционирует имперских псайкеров.**
- **Адептус Механикус: техножрецы, хранители технологий и фабрикаторы.**
- **Адептус Титаникус: легионы титанов, огромных боевых машин, чья поступь сотрясает планеты.**
- **Администратум: огромная бюрократическая машина Империума, управляющая его владениями.**
- **Астропаты: телепаты, чьи способности связывают Империум воедино.**
- **Военные вожди: правители всех мастей – от хозяев целых планет до жалких племенных вожаков.**
- **Вольные торговцы: те, кто путешествуют за пределы Империума.**
- **Еретические культы: множество еретических сект Вихря, отличающихся могуществом и целями.**
- **Имперская Гвардия: бесчисленные армии Империума.**
- **Имперский Флот: армады космических кораблей, защищающих миры Империума.**
- **Инквизиция: тайные защитники владений Императора.**
- **Капитаны-хартисты: владельцы космических кораблей, путешествующих по Империуму.**
- **Князья демонов: повелители Варпа и глашатаи богов.**
- **Легионы-предатели: падшие братья Адептус Астартес, полные ненависти и тёмных замыслов.**
- **Навигаторы: мутанты, водящие корабли сквозь Варп.**
- **Оффицио Ассасинорум: тайные убийцы.**
- **Силы планетарной обороны: вооруженные силы планет, собранные для защиты от захватчиков.**
- **Схола Прогениум: школы, обучающие сирот имперских служащих.**
- **Схоластика Псайкана: организация, обучающая и санкционирующая имперских псайкеров.**
- **Тёмные Механикус: падшие собратья Адептус Механикус.**
- **Экклезиархия: хранители веры в божественность Императора.**

Железная челюсть

Уровень: 1 (Нургл)
Требования: Выносливость 40
Персонажу доводилось получать удары от орков и бить в ответ, без особых последствий переживая очередной пропущенный тумак. Персонаж может безболезненно переносить большинство ударов. Будучи оглушённым, и он может предпринять проверку Выносливости, чтобы сбросить эффект оглушения.

Жертвоприношение

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: талант «Пси-рейтинг»
Говорят, что боги Хаоса требуют крови и жертв от своих слуг, и каждый идущий путём к величию может предложить им это в обмен на большую силу. Кровавые жертвы намного усиливают чары колдунов. Псайкер, обладающий этим талантом, может провести обряд жертвоприношения, ритуально убив человека или разумного ксеноса. Это требует наличия связанной и беспомощной жертвы, успешной проверки «Запретного знания (Варп)» и 2к5 минут времени. Непосредственное убийство подготовленной жертвы требует одного полного раунда. В следующем ходу после жертвоприношения псайкер получает бонус +5 к проверкам сотворения психосилы за каждую ступень успеха, набранную в серьёзной (-10) проверке «Запретного знания (Варп)». Кроме того, любые выпавшие психические феномены и Варп-прорыв обрушиваются на умирающую жертву, а не на псайкера, сжигая её дотла во вспышке радужного пламени Варпа, что наносит 1к10 единиц энергетического урона всем, кто находится в трёх метрах от жертвы. Если выпала Варп-прорыв, радиус увеличивается до пяти метров, а урон получает особенность «Оружие Варпа».

Запредельная скорость

Уровень: 3 (Слаанеш)
Требования: Ближний Бой 40, Ловкость 50
В бою персонаж стремителен и смертоносен – он подобен жнецу, перед которым окровавленные враги ложатся как скошенные колосья. При совершении действия «Натиск», дистанция натиска удваивается (т. е., например, персонаж обладающий бонусом Ловкости 3, имеет дистанцию натиска в 9 метров, которая увеличится до 18, если персонаж получит этот талант).

Заразительная отвага

Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: Общительность 30
Персонаж – по-настоящему сильная и вдохновляющая других личность. Один его взгляд и сама манера держаться привлекают людей как огонь – мотыльков, затуманивают разум и заставляют следовать за ним. Это присутствие оказывает влияние на всех, находящихся в двадцати метрах от персонажа и способных видеть его и снижает воздействие факторов, что могли бы ввергнуть их в ужас и отчаяние. Все они получают бонус +10 к проверкам Силы воли при сопротивлении страху и попыткам «Запугивания». На самого персонажа эффект не работает.

Зов железа

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: имплантаты железного призыва, особенность «Имплантаты Механикус»
Еретик может притянуть к себе все незакрепленные металлические объекты, пользуясь магнитными им-

плантатами. Масса объектов может составлять до двух килограмм на единицу бонуса Силы воли, дистанция притягивания составляет 40 метров.

К демону в пасть

Уровень: 3 (Слаанеш)
Требования: Общительность 50, талант «Железная дисциплина»
Этот еретик – настолько суровый и устрашающий командир, что его последователи скорее умрут от рук Серых Рыцарей, чем ослушаются его. Последователи этого персонажа невосприимчивы к воздействию страха и подавления огнём до тех пор, пока он непосредственно командует ими и вдохновляет личным примером. Персонажи игроков не могут получать преимущества от этого таланта, которым владеют другие персонажи.

Калечащий выстрел

Уровень: 2 (Тзинч)
Требования: Дальний Бой 50
Персонаж нацеливает свои выстрелы туда, где они нанесут наибольший ущерб – в слабые места, прорехи в броне и сочленения доспехов. Когда дистанционная атака персонажа наносит Критический урон, он увеличивается на +2.

Калечащий удар

Уровень: 2 (Слаанеш)
Требования: Ближний Бой 50
Персонаж направляет свои удары туда, где они нанесут наибольший ущерб, рубя и размалывая слабые места противника. Когда атака персонажа в ближнем бою наносит Критический урон, он увеличивается на +2.

Каменная кожа

Уровень: 3 (Нургл)
Требования: Выносливость 40
Персонаж способен не обращать внимания на раны, что свалили бы с ног менее крепкого человека. Всякий раз, получая Критический урон (после вычета очков брони и бонуса Выносливости), он уменьшает его количество на величину своего бонуса Выносливости (до минимума в 1).

Канал Варпа

Уровень: 2 (Тзинч)
Требования: Сила воли 50, талант «Могучий разум», пси-рейтинг
Мощь разума позволяет персонажу направлять огромные потоки чистой энергии Варпа. Творя психосилу на Усиленном уровне мощи (см. стр. 207), персонаж может потратить одно очко Тёмной славы, чтобы добавить +1к5 к своему пси-рейтингу для расчета окончательных эффектов этой психосилы. Использование такого большого количества энергий Варпа очень опасно – к броскам по таблице психических феноменов добавляется +30.

Контратака

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: Ближний бой 40
Удары персонажа, полны смертоносной красоты, подобно молнии; неостановимы и стремительны, как ветер. После успешного парирования, персонаж может немедленно, в качестве Свободного действия, совершить атаку против того противника, чья атака была парирована, используя то же оружие. Эта дополнительная атака может быть совершена вне хода персонажа. Она получает штраф -20 и не сочетается со способностями, позволяющими попадать несколько раз или действиями вроде «Молниеносной атаки» или правил на ведение боя двумя руками.

Кошачье приземление

Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: Ловкость 30
Гимнастические навыки и природное чувство равновесия позволяют персонажу падать с большой высоты без особого вреда для себя. Персонаж автоматически уменьшает дистанцию падения с высоты на количество метров, равное своему бонусу Ловкости (разумеется, «уменьшает» он её только для вычисления урона от падения). Кроме того, персонаж получает бонус +20 к проверкам умения «Акробатика» при применении «Прыжка» (особое применение умения «Акробатика»), если оно связано с уменьшением урона от падения.

Крепкий орешек

Уровень: 1 (Нургл)
Требования: Сила воли 40
Благодаря сильной воле или героическому упорству, даже получив тяжёлые раны, еретик просто отказывается умирать. Страдая от кровотечения, он может делать два броска для того, чтобы избежать смерти.

Крепкое телосложение
Уровень: 1 (Нургл)
Требования: нет
Персонаж получает дополнительную рану. Персонаж может приобретать этот талант количество раз, равное его бонусу Выносливости. Покупая этот талант, в скобках записывайте, сколько раз он был взят (например, «Крепкое телосложение (3)»).

Кулачный боец
Уровень: 1 (Кхорн)
Требования: Ближний Бой 35, Ловкость 35
Благодаря изнурительным тренировкам персонаж получает особенность «Природное оружие» (см. стр. 142), позволяющую ему наносить кулаками не 1к5-3, а 1к10 единиц урона со свойством «Примитивное (7)». Также персонаж всегда считается вооруженным, даже если дерётся голыми руками.

Левитационная трансценденция
Maglev Transcendence
Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: магнитно-левитационная катушка, особенность «Имплантаты Механикус»
Еретик знаком с более эффективными способами использования своей магнитно-левитационной катушки и может парить в воздухе 1к10+(2*Бонус Выносливости) минут. Совершая полудвижение, он передвигается на дистанцию своего бега и не получает урона от падения до тех пор, пока катушка работает. Каждое применение катушки поглощает половину её энергии (поэтому катушка может быть применена дважды до того как ей потребуется подзарядка).

Ледяное сердце
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Некоторые химические или хирургические операции или просто могучая воля сделали персонажа глухим к мирским искушениям.
Персонаж – почти сверхъестественно жестокосерден и равнодушен к плотским наслаждениям и чужим чувствам. Попытки соблазнить персонажа автоматически проваливаются. Кроме того, персонаж получает бонус +20 к проверкам Силы воли, предпринятым, против применяемых противником встречных проверок «Обаяния». Приобретая этот талант, персонаж также получает одно очко Порчи.

Ловец стрел
Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: Ловкость 50
Ловкость и скорость персонажа таковы, что он может отбивать летящие в него стрелы. Если персонаж вооружен готовым к использованию холодным оружием, он добавляет свой бонус Ближнего Боя к показателю очков брони на всех зонах попадания (даже тех, которые не защищает его броня). Это увеличение действует только при подсчете урона от дистанционных атак оружия, имеющего свойство «Примитивное» или Метательного оружия.

Мастер клинков
Уровень: 3 (Кхорн)
Требования: Ближний бой 30, талант «Владение оружием (одно холодное оружие)»
С клинком в руках персонаж не знает себе равных. Он может перебрасывать одну проваленную атаку за раунд, когда сражается клинковым оружием – включая цепные мечи, топоры и силовые мечи.

Мастер кулачного боя
Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: Ближний Бой 45, Ловкость 40, талант «Кулачный боец»
Персонаж достиг невероятного мастерства в искусстве рукопашного боя. Он считается имеющим особенность «Смертоносное природное оружие».

Мастер рукопашной
Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: Ближний Бой 30
Кажется, что оружие персонажа может поразить кого угодно, появляясь там, где его просто не может быть, и заставляя врагов держаться подальше. Противники, сражающиеся с этим персонажем в ближнем бою, не получают бонусов за численное превосходство (см. стр. 245).

Мастер-машиновед
Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: умение «Техпользование» +20, особенность «Имплантаты Механикус»
Познания персонажа о механизмах и машинных духах превосходят те, коими владеют косные и тупоумные слуги Омниссии. Гул плазменного реактора для него подобен биению собственного сердца. Персонаж получает бонус +10 к проверкам умения «Техпользование». Еретик может потратить очко Тёмной славы для того, чтобы автоматически пройти проверку «Техпользования», направленную на то, чтобы усовершенствовать, починить или улучшить какой-либо механизм, при этом потратив минимум времени. Кроме того, персонаж способен (по решению мастера) чинить механизмы вообще без запчастей под рукой, заставляя их работать в полную силу на одном честном слове.

Мастер-хирургеон
Уровень: 3 (Нургл)
Требования: умение «Медика» +10
Глубокая медицинская подготовка персонажа позволяет ему искусно зашивать любые раны. Умелое применение нартеция, аптечки и различных препаратов сильно увеличивает шансы его пациентов. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам умения «Медика». Любое успешное применения этого умения восстанавливает пациенту 2 дополнительные раны (даже если он был тяжело или критически ранен).
Если пациенту из-за понесенного Критического урона грозит потеря конечности (см. стр. XXX), персонаж предоставляет бонус +20 к проверке Выносливости пациента, определяющему, потеряет он конечность или нет.

Мастерство
Mastery
Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: ранг 4 выбранного умения
Специализация: любое умение
Персонаж – признанный мастер своего дела, способный творить такое, что другим и не снилось. Персонаж может потратить очко Тёмной славы для того, чтобы автоматически пройти проверку выбранного умения, уменьшая итоговый модификатор проверки до 0 или выше. Вдобавок к простому прохождению проверки, персонаж набирает количество ступеней успеха, равное бонусу связанной с умением характеристики. Этот талант можно брать больше одного раза, всякий раз выбирая новое умение.

Мгновенная реакция
Уровень: 2 (Слаанеш)
Требования: Ловкость 40
Скорость реакции персонажа настолько высока, что позволяет ему действовать, в то время как другой будет стоять столбом. Попав в засаду или будучи ошеломлён, персонаж может предпринять проверку Ловкости и, в случае успеха, действовать как обычно.

Медитация
Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: нет
Долгие практики медитации позволяют персонажу держать под контролем своё тело, прекращая временно ненужные процессы и освежая тело и разум. Успех в проверке Силы воли и десять минут времени снимают один уровень усталости.

Меткий стрелок
Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: Дальний Бой 35
Твердая рука и зоркий глаз позволяют персонажу удерживать цель на мушке, независимо от того, насколько далеко она находится. Расстояние – не помеха. Персонаж не получает штрафов на проверки Дальнего Боя, стреляя на дальнюю или сверхдальнюю дистанцию.

Механодендрит
Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: особенность «Имплантаты Механикус»
Специализация: Оружейные, Вспомогательные
Персонаж обучен использовать определенный тип механодендритов (металлических «рук», зачастую укрепленных на кибермантии). Этот талант действует также как «Владение оружием» для разных типов оружия. Хотя существует много видов механодендритов, этот талант делит их на две категории:
Оружейные: механодендриты этого типа несут оружие (стрелковое или рукопашное) и дополнительно усилены для ведения боя.
Вспомогательные: этот тип включает в себя множество механодендритов – спиритические, манипуляторные, медицинские, ремесленные, оптические и другие, не требующие столь надежных креплений, но устанавливаемые схожим образом.

Мнемоник
Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: Интеллект 30
Психическое обучение или аугментации делают память персонажа совершенной, позволяя ему запоминать огромное количество информации. Персонаж автоматически вспоминает все обычные факты и сведения, что он теоретически мог когда-либо узнать. Мастер может потребовать проверку Интеллекта для того, чтобы персонаж припомнил мелкие детали или сложные и неясные ему вещи, вроде точной схемы какой-либо оборонительной сети.

Могучий разум
Уровень: 2 (Тзинч)
Требования: Сила воли 30, талант «Сопротивляемость (Психосилы)»
Разум еретика подобен крепости, защищающей своего владельца от психических атак. Персонаж может перебрасывать проваленные проверки Силы воли при сопротивлении любым психосилам, воздействующим на разум. Этот талант не работает против психосил, оказывающих физическое воздействие, вроде «Стрелы рока».

Могучий слуга
Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: Общительность 55, Тёмная слава 50
Тем или иным способом еретик получает могучего слугу. Такой приспешник силой может быть почти равен хозяину. Могучий слуга может быть каким угодно – свирепым космодесантником Хаоса, сильным колдуном-еретиком или чудовищным мутантом. Подробнее могучие слуги описаны в одноимённом разделе на странице 135 Этот талант можно приобретать несколько раз – каждый раз свита персонажа будет увеличиваться на одного могучего слугу.

Молниеносная атака
Уровень: 3 (Кхорн)
Требования: талант «Быстрая Атака»
Скорость персонажа в бою не знает себе равных, позволяя ему обрушивать град ударов на своих врагов. Персонаж может применять боевое действие «Молниеносная атака» (см. стр. 238). Оружие со свойствами Несбалансированное и Громоздкое не может использоваться с этой атакой.

Молниеносные рефлексы
Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: нет
Даже в самом безопасном месте персонаж всегда ждет неприятностей, благодаря чему в случае опасности может действовать быстро. При определении инициативы, персонаж может делать два броска и выбирать наивысший результат, прибавляя его к своему бонусу Ловкости.

Мудрость древних
Wisdom of the Ancients
Уровень: 2 (Тзинч)
Требования: Интеллект 40

Персонаж пережил немало войн, много повидал и познакомился с опытом тысяч древних воинов. Его разум и душа хранят знания и мудрость самых первых лет Долгой войны. Персонаж может потратить очко Тёмной славы, чтобы получить озарение – задать мастеру вопрос об обстановке, в которую попал персонаж. Ответ должен максимально полезным и быть тем, что персонаж теоретически мог узнать на собственном опыте или с чужих уст. Например, во время абордажа имперского крейсера, он может спросить, где искать покои навигатора.

На крыльях гнева

Уровень: 2 (Слаанеш)
Требования: талант «Аура власти»
Горькая ненависть, глубоко въевшаяся в душу персонажа, позволяет ему разжигать гнев в чужих сердцах. В качестве полного действия персонаж может предпринять проверку «Обаяния» для того, чтобы распространить эффект таланта «Ненависть» на любых других людей, находящихся в непосредственной близости. Успешная проверка дарует всем слышавшим персонажа талант «Ненависть» (объект ненависти выбирается персонажем) до конца столкновения. Слушатели могут сопротивляться воздействию речей персонажа (и таким образом, не заразиться его ненавистью) при помощи Встречной проверки Силы воли против «Обаяния» персонажа.
Этот талант может воздействовать на количество людей, равное 10 * Общительность (это количество может быть увеличено при помощи таланта «Демагог»). Мастеру и игрокам следует помнить, что ослепленная внушенной ей ненавистью толпа может оказаться совершенно непредсказуемой…

Независимое прицеливание

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: Дальний Бой 40
Персонаж развил боковое зрение и всегда готов палить в разные стороны во мгновение ока. Стреляя из двух оружий в ходе одного действия (например, используя талант «Парное оружие»), персонаж может вести огонь по целям, которые разделяют более 10 метров.

Неистовство

Уровень: 1 (Кхорн)
Требования: нет
Лёгкий налет цивилизованности скрывает за собой яростную и вспыльчивую натуру, что легко может освободиться, когда это будет нужно. Если персонаж потратит один полный раунд на то, чтобы накрутить себя – колотя себя в грудь или впрыскивая специальные наркотики – то в следующем раунде он впадёт в неконтролируемую ярость и получит бонус +10 к Ближнему Бою, Силе, Выносливости и Силе Воли, а также штраф -20 к Дальнему Бою, Интеллекту и Общительности.
Если это возможно, персонаж обязан атаковать ближайшего противника в ближнем бою. Если персонаж не вовлечен в ближний бой с врагом, он обязан двигаться в его сторону, чтобы вступить с ним в ближний бой. Конечно же, необязательно совершать откровенно самоубийственные действия типа прыжка с крыши, если враг находится на земле, но любые действия в пределах разумного, позволяющие приблизиться к врагу и вступить в рукопашную, должны быть предприняты обязательно.
В состоянии неистовства, персонаж невосприимчив к эффектам страха, подавления огнём, оглушения и усталости. Он не может парировать атаки, убегать, отступать или творить психосилы. Состояние неистовства сохраняется на протяжении боя. С его окончанием, (или если у персонажа больше не осталось целей, которые он мог бы атаковать) персонаж должен пройти проверку Силы воли, чтобы прийти в себя. Если проверка провалена, персонаж обязан продолжить бой, нападая на дружественных НИП, предпочитая их персонажам других игроков. Каждый последующий раунд он может бросать проверку с накопительным бонусом +10, чтобы выйти из состояния неистовства. После этого персонаж не может вновь впасть в неистовство в течение часа – он восстанавливает свои физические и духовные силы.

Неистовый натиск

Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: Ближний Бой 35
Скорость и боевые навыки персонажа таковы, что он успевает нанести несколько ударов за те мгновения, что воин похуже едва бы сделал один выпад. Если персонаж успешно поражает свою цель при помощи действия «Атака Всеми Силами», он может потратить свою реакцию (а значит, не сможет парировать и уклоняться до начала своего следующего хода) для того, чтобы провести дополнительную атаку, со всеми бонусами и штрафами первоначальной.

Ненависть

Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: нет
Специализация: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Демоны, Еретики, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Космодесант Хаоса, Ксеносы (выберите расу), Мутанты, Отступники, Псайкеры, Экклезиархия
Группа, организация или целая раса когда-то дала персонажу причину ненавидеть её. Сражаясь с ненавистным врагом в ближнем бою, персонаж получает бонус +10 к проверкам Ближнего Боя. Кроме того, персонажу будет непросто выйти из боя с ненавистным врагом – ему потребуется пройти проверку Силы воли для того, чтобы отступить или сдаться, если качественное или количественное превосходство противника не очевидно.

Неотразимый удар

Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: Ближний Бой 50
С убийственной точностью персонаж может нанести врагу удар, что пройдет через его защиту как силовой меч – сквозь плоть. Совершая действие «Атака Всеми Силами», персонаж может потратить очко Тёмной славы на то, чтобы этой атаки нельзя было избежать при помощи умений «Уклонение» и «Парирование». Этот талант не действует на другие способы уйти из-под удара (вроде теневых полей или полей переноса).

Непримечательный
Unremarkable
Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: нет
Персонаж обладает совершенно незапоминающейся внешностью. Он легко может раствориться в толпе и исчезнуть, будто его и не было. Все попытки вспомнить лицо персонажа или выследить его в толпе получают штраф -20. Кроме того, персонаж получает бонус +20, используя умение «Обман» для того, чтобы убедить кого-либо, что они никогда не встречались прежде или если он пытается выглядеть совершенно обычным и безобидным человеком. Само собой, этот талант не действует, если персонаж носит очень приметную одежду, доспехи или выделяющееся оружие – космодесантника Хаоса, что прячется в толпе обычных жителей Империума, будет очень легко заметить, особенно когда эта толпа начнёт разбегаться, вопя от ужаса.

Несметные богатства
Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: Тёмная слава 40
Персонаж превосходит своих товарищей богатством – быть может, он получил немалый дар от своих тайных повелителей, нашёл клад, укрытый в пустошах Вихря или просто украл чужое состояние. Персонаж получает бонус +10 к проверкам Тёмной славы, когда предпринимает проверки Приобретения – это отражает его состоятельность как покупателя.

Несокрушимая воля
Уровень: 2 (Нургл)
Требования: Сила воли 35
Благодаря стойкой вере в богов и собственное могущество, еретик может лицом к лицу встречать любую опасность. Персонаж может перебрасывать любые проваленные проверки Силы воли, предпринятые для того, чтобы избежать воздействия Страха.

Неубиваемый
Уровень: 3 (Нургл)
Требования: Сила воли 50, Выносливость 50
Воля персонажа или его преданность богам поддерживают его, даже когда плоть подводит. Персонаж может потратить очко Тёмной славы для того, чтобы проигнорировать эффекты ранений, усталости или оглушения во время одного боя. Этот талант не предотвращает получение урона, но позволяет персонажу временно не обращать внимания на его эффекты. Этот талант не может предотвратить смерть.

Нечестивая преданность
Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: талант «Слуга»
Слуги персонажа фанатично преданы своему господину и с радостью умрут за него. Всякий раз, когда в персонажа попадает дистанционная атака, он может предпринять проверку Ловкости за любого из своих слуг, находящихся поблизости (расстояние между господином и слугой не должно превышать бонус Ловкости слуги в метрах). В случае успеха, слуга бросаются вперед и закрывает хозяина своим телом, Все эффекты попавшей атаки срабатывают на слугу. Если рядом с господином находится несколько слуг – каждый может попытаться защитить его, таким образом, укрыв владыку за щитом собственных тел. Этот талант распространяется только на слуг, а не на дружественных НИП, как бы благосклонно к персонажу те не были настроены!

Ничтожный слуга
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Общительность 35
Тем или иным способом еретик получает ничтожного слугу. Такой приспешник намного слабее своего хозяина, но всё равно остаётся полезным. Ничтожный слуга может быть каким угодно – жестоким культистом, осквернённым сервитором или диким ксенопсом. Подробнее ничтожные слуги описаны в одноимённом разделе на странице 135. Этот талант можно приобретать несколько раз – каждый раз свита персонажа будет увеличиваться на одного ничтожного слугу.

Нокдаун
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Нет
При совершении Натиска или в качестве Полудействия, персонаж может объявить, что пытается отправить врага в нокдаун. Персонаж делает проверку Ближнего Боя со всеми обычными модификаторами (включая +20 за натиск, если он совершается). Если атака достигла цели и нанесла хотя бы одно очко урона (после того как из количества нанесенного урона будут вычтены очки брони и бонус Выносливости), то нанесенный урон не засчитывается, но цель должна преуспеть в Серьёзной (+0) проверке Выносливости. Если проверка не пройдена, враг Сбит с ног и получает Оглушение на один раунд. Кроме того, персонаж, имеющий этот талант, не получает штраф -20 на проверку Ближнего боя при совершении действия «Оглушение».

Обострённые чувства
Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: нет
Специализации: вкус, зрение, обоняние, осязание, слух
Аугментации или генетическая предрасположенность сделали одно из чувств персонажа сильнее других. Приобретая этот талант, выберите одно из пяти чувств. Персонаж получает бонус +10 к проверкам, связанным с этим чувством. Скажем, «Обострённые чувства (Зрение)» применимо к проверкам «Бдительности», сделанным для того, чтобы заметить вдали стаю глиняных ворон, но не для проверок Дальнего Боя, поскольку в них персонаж использует не только зрение.
Этот талант можно покупать несколько раз, каждый раз выбирая новое чувство.

Орлиный глаз
Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: Дальний Бой 30
Твердая рука и острый глаз делают персонажа устрашающе метким стрелком. Из-под его прицела не уйти даже самому ловкому или незаметному врагу. Штраф за «Точечную атаку» (см. стр. 234) при дистанционной атаке снижается на 10 (-20 превращается в -10).

Ортопраксия
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Персонаж претерпел вмешательство в свой мозг – некая его часть была удалена или снабжена встроенными в череп подавителями мышления, позволяющими переносить тяжелейшее психическое напряжение, что сломило бы «нормального» человека.
Персонаж получает бонус +20 к проверкам Силы воли при сопротивлении допросам или психическому контролю. Кроме того, он почти перестаёт понимать шутки.

Оружейник
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Интеллект 40, умение «Техпользование» +10
Персонаж прекрасно разбирается в технологически совершенном оружии и всегда точно знает, что значит каждый его щелчок или звук.
Один раз за бой персонаж может повысить мощь своего оружия. На один раунд персонаж увеличивает урон и Бронебойность используемого им оружия на величину своего бонуса Интеллекта. Это усиление применимо только к плазменному, силовому, экзотическому и мельта-оружию.

Осквернение плоти
Уровент: 2 (Нургл)
Требования: человек, талант «Пси-рейтинг»
Для истинного колдуна, плоть – это лишь преходящая, незначительная оболочка, хранящая ещё не вознёсшееся величие. Будучи по-настоящему благословлены Тёмными богами или просто безумны, такие колдуны готовы ради могущества губить собственную плоть, наполняя мышцы, кости, сухожилия и волосы энергиями Варпа и извергая их в нужный миг. Псайкер, обладающим этим талантом, получает доступ к одноимённому пути к могуществу и может заявить его использование перед проверкой сотворения психосилы. Это позволяет псайкеру получить дополнительные ступени успеха в проверке сотворения психосилы. Их количество не может превышать бонус Выносливости персонажа. За каждую полученную таким образом ступень успеха, псайкер получает 1к10 единиц урона Выносливости (на заметку – это не постоянный урон характеристике) и одно очко Порчи, ибо Варп отравляет тело еретика изнутри. Легионеры-предатели не моует применять осквернение плоти – устойчивый к скверне метаболизм Астартес не позволяет им сжигать собственную плоть, чтобы питать творимые психосилы.

Офицерское оружие
Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: талант «Парное оружие»
Многие чемпионы Тёмных богов и презренные имперские псы идут в бой с клинком в одной руке и пистолетом в другой. Персонаж, будучи вооружен пистолетом в одной руке и холодным оружием в другой (персонаж должен быть способен нормально использовать каждое оружие одной рукой), снижает штраф за ведение боя двумя руками на -10 (-20 падает до -10). В сочетании с талантом «Амбидекстрия» штраф обнуляется.

Паранойя
Уровень: 2 (Тзинч)
Требования: нет
Персонаж повсюду видит опасность и знает, что нельзя ни на секунду ослаблять бдительность, ибо галактика враждебна ему. Он получает бонус +2 к броскам Инициативы. Мастер также может втайне бросать проверки Восприятия персонажа, определяя, не удалось ли тому заметить прячущихся врагов. Цена за постоянную бдительность – вечная нервозность и неспособность расслабиться.

Парное оружие
Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Специализации: Рукопашная, Стрельба
Пройдя упорные тренировки, персонаж научился сражаться, держа в каждой руке по оружию. Этот талант действует, если персонаж вооружен двумя одноручными оружиями (неважно, дистанционным или предназначенным для ближнего боя). После совершения атаки, требующей Полудействия (т.е., таких действий как одиночная, Быстрая или Молниеносная атака, одиночный выстрел, короткая или длинная очередь), персонаж может совершить одну дополнительную атаку, в обычных условиях требующую Полудействия, используя второе оружие (это позволяет персонажу атаковать дважды в раунд, по одному разу каждым оружием). Обе атаки получают штраф -20.
Этот талант может быть взят дважды, с обеими специализациями («Стрельба» и «Рукопашная»). Если персонаж владеет обоими талантами, он может сражаться, одновременно используя одно дистанционное оружие и одно холодное оружие. Эффект от этого таланта может быть улучшен при помощи талантов «Амбидекстрия», «Димахер», «Акимбо» и «Офицерское оружие».

Плечом к плечу
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Персонаж привычен к сражениям парами, в которых два человека сокрушают врагов вместе. Обладатель этого таланта, получает дополнительный бонус +10 к проверкам Ближнего Боя, если сражается с врагом, имея на своей стороне численное превосходство. Если два (или больше) персонажей, обладающих этим талантом, сражаются с врагом, имея на своей стороне численное превосходство, они оба получают бонус +20. Этот бонус начисляется в дополнение к обычным бонусам за численное превосходство.

Погребальная песнь
Baleful Dirge
Уровень: 2 (Нургл)
Требования: умение «Запугивание» +10, талант «Пугающий голос»
Персонаж способен затягивать сверхъестественно жуткую погребальную песнь, нестройные напевы которой помрачают разум врагов и заставляют их трепетать. Пение требует сосредоточенности и траты Полудействия каждый ход. Все существа, что могут слышать поющего и находятся в радиусе 30 метров, обязаны предпринять

проверку Силы воли или получить штраф -10 на свой следующий бросок. Враги обязаны бросать эту проверку каждый ход, пока слышат песнь, но пройдя её один раз, они полностью справляются с воздействием песни до конца столкновения.

Подражатель
Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: нет
Вокс-синтезаторы, обучение или природный талант позволяют персонажу в точности подражать чужому голосу. Персонаж должен сперва изучать нужный голос хотя бы час и знать язык, на котором тот говорит. Из-за физиологических различий и сложности большинства языков персонаж не может в точности копировать голоса ксеносов. Слушатели должны пройти проверку «Проницательности» со штрафом -10 чтобы распознать обман. Если для изучения голоса своей цели персонаж использовал вокс-записи или разговор по средствам связи, а не слышал живую речь, проверка «Проницательности» не получает штрафов. Обман тут же раскрывается, если слушатель ясно видит персонажа.

Подскок
Уровень: 1 (Слаанеш)
Требования: Ловкость 30
Физическая подготовка и скорость персонажа позволяют ему, будучи поваленным на землю, вскочить в любых обстоятельствах. Персонаж может подняться на ноги в качестве свободного действия.

Полиглот
Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: Интеллект 40, Общительность 30
Персонаж обладает врожденной способностью к языкам – кое-как он может понять даже совершенно незнакомую речь и объясняться на ней сам. Персонаж может делать проверки даже нетренированных умений из группы «Языкознание» (несмотря на то, что это специализированное умение). Это отнюдь не истинное знание языка – полиглот должен делать обычные проверки «Языкознание» (со штрафом -20 за то, что умение нетренировано), чтобы оперировать чем-то большим, чем самые простые слова и понятия.

Потрошитель
Уровень: 1 (Кхорн)
Требования: талант «Владение оружием (Цепное)»
Персонажу по вкусу резня, которую можно устроить цепным мечом или любым другим оружием, что способно рвать на части плоть его врагов. Определяя урон, нанесённый холодным оружием, что обладает особенностью «Разрывающее», персонаж бросает две дополнительные кости (а не одну, как это позволяет особенность оружия Разрывающее) и отбрасывает два наименьших результата.

Предатель
Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: умение «Запугивание», талант «Ледяное сердце»
Персонаж ни во что ни ставит чужие жизни и ради достижения цели, готов убить кого угодно. Один раз за игровую встречу, персонаж может убить дружественного НИП (того, кто явно дружелюбно относиться к персонажу и доверяет ему) или одного из собственных слуг. Известия о столь расчётливой жестокости приносят еретику бонус +10 к следующей проверке Тёмной славы, если его жертвой стал НИП, и +20 – если слуга (поди сыщи теперь нового). Подобные расправы над НИП и слугами могут иметь последствия – всё в руках мастера.

Презрение к слабакам
Уровень: 1 (Кхорн)
Требования: Сила 35, Сила воли 35
Презренны слабые, ибо они ничто против могущества богов. Персонаж не испытывает ничего, кроме презрения к тем, кто слабее его, и получает бонус +10 к проверкам «Командования», «Коммерции», «Обмана» и «Запугивания» против тех, чья Сила или Сила воли ниже его собственной. Увы, скрывать своё отношение персонажу непросто – он получает штраф -10 на проверки «Обаяния», когда имеет дело с такими же людьми.

Проклятая реликвия
Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: нет
Персонаж владеет древней реликвией, пришедшей из глубины веков. Персонаж может получить одно оружие (стрелковое или холодное) или доспех из главы V «Арсенал» с доступностью «Очень редкая» или более распространённую. Проверка Приобретения не требуется. Кроме того, персонаж обязан сделать бросок 1к5 по таблице 4-5 «Проклятая реликвия», что принесёт выбранному предмету вечное проклятие. Персонаж накрепко связан с полученным артефактом и даже если тот будет потерян, украден или уничтожен, то сам собой вернётся к еретику в начале следующей игровой встречи. Такие реликвии нередко наделены собственной историей, и мастер волен черпать из прошлого этого артефакты новые сюжетные повороты и осложнять персонажам жизнь.

Просангвинация
Уровень: 2 (Нургл)
Требования: чёрная кровь (автосангвинаторы), особенность «Имплантаты Механикус»
Усилиями своей железной воли персонаж может ускорить работу имплантатов чёрной крови. Персонаж должен медитировать в течение 10 минут и пройти проверку «Техпользования». В случае успеха, он восстанавливает 1к5 единиц урона и ещё одну единицу урона за каждые две ступени успеха. Если персонаж выбросил в проверке результат 96 или выше, он теряет возможность пользоваться чёрной кровью и этим талантом на одну неделю.

Пси-рейтинг
Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: особенность «Псайкер»
Этот персонаж – псайкер. Игромеханически его сила выражается числом от 1 до 10. Псайкер с ПР 1 – это слабейший из тех, кто сумел привлечь внимание богов и прикоснутся к Варпу, а обладатель ПР 10 – один из

Таблица 4-5 Проклятая реликвия

1к10	Эффект
1	Жажда крови: артефакт жаждет крови и наслаждается приносимой смертью почти как человек. Всякий раз, когда персонаж убивает живое существо, он обязан пройти проверку Силы воли или потратить своё следующей действие на том, чтобы выпустить ещё одну пулю в убитого или ещё раз рубануть труп.
2	Жуть: что-то в этом артефакте беспокоит каждого, у кого есть хоть капля мозгов. Персонаж не может понять, чем это вызвано, все вокруг подсознательно избегают его. Когда персонаж первый раз за игровую встречу успешно проходит проверку Общительности или умения, основанного на Общительности, он должен перебрасывать этот результат.
3	Проклятие: этот артефакт приносит несчастье всем вокруг, в том числе соратникам своего владельца. Если эта реликвия – дистанционное оружие, то при осечке, всё находящееся рядом дистанционное оружие также будет давать осечку. Если это холодное оружие, то всякий раз, когда оно будет наносить минимальный урон, всё холодное оружие я поблизости будет наносить минимальный урон до начала следующего хода персонажа. Если это доспех, то всякий раз, когда персонаж получает попадание с Бронебойностью, равной или превосходящей количество очков брони этого доспеха, все броня поблизости уменьшает своё количество очков брони вдвое до начала следующего хода персонажа (округлять вверх). Проклятие действует на все предметы в двадцати метрах. Линия видимости не требуется.
4	Злой рок: этот артефакт явно жаждет убить своего хозяина и добавить его к длинному списку еретиков, что уже кормят червей. Когда персонаж первый раз за игровую встречу тратит очко Тёмной Славы, бросайте к10 – если выпадет 9, очко тратится впустую, не оказывая никакого эффекта.
5	Яд: переживший в прошлом прикосновение нечестивых рук служителей Нургла, этот артефакт напитался их скверной и передаёт её каждому, кто берёт его в руки. Когда персонаж первый раз за игровую встречу успешно проходит проверку Выносливости или умения, основанного на Выносливости, он должен перебрасывать этот результат.

самых могущественных колдунов или князей демонов в сущем. Подробнее применение психосил описано в главе VI «Силы Варпа». Повышение пси-рейтинга отражает развитие способностей и повышение психического потенциала еретика. Этот талант можно приобретать несколько раз. При каждой покупке, пси-рейтинг персонажа повышается на +1 до максимума в 10. Повышение пси-рейтинга в **Black Crusade** не даёт персонажу новых психосил само по себе. Персонажи должны обладать особенностью «Псайкер», чтобы приобретать этот талант. Это значит, что приобретать этот талант могут только обладатели архетипов «Колдун» и «Псайкер», если только другие герои откуда-то не получат особенность «Псайкер».

Предельно возможный для персонажа пси-рейтинг равен сумме его бонусов Силы воли и Порчи. Если еретик входит в игру с более высоким пси-рейтингом (или не покупает, а получает его из иного источника), это значит лишь то, что он не сможет дальше увеличивать его за очки Опыта, пока сумма его бонусов Силы воли и Порчи не повысится.

Психосила

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: особенность «Псайкер»

Благодаря тренировкам или естественному развитию способностей, персонаж открыл в себе способность к новой психосиле. Эта психосила должна быть выбрана из числа тех, что перечислены в главе VI «Силы Варпа». Стоимость в очках опыта и требования у психосил отличны от таковых у других талантов и указаны в описании каждой психосилы в главе VI. Персонажи должны обладать особенностью «Псайкер», чтобы приобрести этот талант.

Пугающий голос

Уровень: 1 (Нургл)
Требования: нет

В зловещем голосе персонажа слышится угроза, заставляющая других дрожать перед ним. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам умения «Запугивание», но -10 ко всем проверкам Общительности, предпринятых не для угроз, например в отношении детей, животных и пугливых персонажей. Кроме того, персонаж искусен во внушении страха своим подчиненным и при использовании «Устрашения» (особое применение умения «Командование») он добавляет +10 к проверке «Командования», призванному снять эффекты страха.

Разоружение

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Ловкость 30

Прибегнув к отточенной технике боя или грубой силе, персонаж может вырвать оружие из рук врага. Для этого в ближнем бою персонаж может потратить полное действие на совершение Встречной проверки Ближнего Боя. Если он выиграет в этой проверке, враг роняет своё оружие себе под ноги. Выиграв во встречной проверке на три или более ступеней, персонаж может отнять оружие у врага.

Раптор

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: умение «Управление (Аэронавтика)»

Многие воины Губительных сил – особенно космодесантники – используют прыжковые ранцы, чтобы стремительно набрасываться на врагов и рвать их на части лицом к лицу. Когда персонаж совершает действие Натиск, используя прыжковый ранец, его атаки в ближнем бою, наносят +1к10 единиц урона на каждые две ступени успеха, что он наберёт в проверку Ближнего Боя до максимума в +2к10.

Ритуал освобождения

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Интеллект 30

Благодаря долгой практике или знанию нужных ритуалов усмирения машинных духов, персонаж может устранить Осечку простым постукиванием по оружию или легким ударом руки. Один раз за раунд персонаж может снять Осечку с одного любого оружия в качестве Полудействия. Чтобы использовать этот талант нужно иметь возможность дотронуться (обычно резко и сильно) до необходимого оружия.

Ритуал презрения Кровавого бога

Уровень: 3 (Кхорн)
Требования: Сила воли 40, талант «Неистовство»
Персонаж проводит какое-то время, готовясь к сражениям с силами Варпа, проклиная имена колдунов и показывая своё бесстрашие перед слабаками, что пользуются чарами. Эффект от этого таланта можно получить всегда, когда у персонажа есть час на проведение ритуала (перед началом встречи игрок может заявить мастеру, что проводил этот ритуал во временной промежуток между играми). Для проведения ритуала персонаж должен потратить очко Темной Славы.
Когда проведший ритуал персонаж становится целью психических, демонических или иных использующих Варп сил, он может предпринять проверку Силы воли (она бросается перед всеми другими проверками на сопротивление психосилам, что дают другие таланты). Если эта проверка пройдена, психосила не оказывает влияния на персонажа. Если проверка не пройдена, психосила оказывает свой обычный эффект, в добавление к которому персонаж впадает в неистовство (см. описание таланта «Неистовство» на стр. 124).
Этот талант работает только против тех психосил, что направлены прямо против персонажа (в том числе бьющих по площади), и не действует на те, что могут нанести ему опосредованный вред (призванные демоны, падающие с высоты камни, поднятые телекинезом). Кроме того, аналогичным образом персонаж обязан сопротивляться психосилам, что творят дружественные псайкеры (и точно также обязан впадать в неистовство, если провалит проверку Силы воли). Заблокированная персонажем психосила не действует только на него, оказывая обычное воздействие на все остальные цели.

Светоносный разряд

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: светоносные батареи, талант «Светоносный удар», особенность «Имплантаты Механикус»
Еретик может на расстоянии поражать врагов разрядами энергии, хранящейся в его светоносных батареях. Это считается дистанционной атакой, требующей проверки Дальнего Боя и направленной в одну цель в пределах 10 метров. Атака наносит 1к10+бонус Силы воли единиц энергетического урона с Бронебойностью 2, особенностями «Шоковое» и «Взрыв (Х)». Х может принимать значения от 1 до бонуса Интеллекта еретика (точное число выбирает игрок в миг атаки). Такая атака считается одним атакующим действием и требует Полудействия. Совершая такую атаку, персонаж должен преуспеть в проверке Выносливости или получить один уровень усталости.

Светоносный удар

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: светоносные батареи, особенность «Имплантаты Механикус»
Еретик может через прикосновения поражать врагов разрядами энергии, хранящейся в его светоносных батареях. При помощи успешной атаки в ближнем бою (без штрафов за отсутствие оружия) или вместо нанесения урона в захвате, персонаж может нанести 1к10+Бонус Силы воли единиц энергетического урона с Бронебойностью 2 и особенностью «Шоковое».

Свинцовый дождь

Уровень: 2 (Кхорн)
Требования: Дальний Бой 40, талант «Владение оружием (любое дистанционное)»
Сталкиваясь с толпами врагов на поле боя, персонаж обрушивает на них настоящий шквал огня, который способен остановить даже самых отчаянных противников. Когда еретик наносит урон орде стреляя из оружия, имеющего особенность «Взрыв» или «Распыляющее» или ведёт огонь по орде короткой или длинной очередью, он наносит дополнительный урон этой орде, равный половине своего бонуса Дальнего Боя. Этот урон добавляется на всю атаку, а не на каждое попадание.

Связи

Уровень: 1 (Хаос Неделимый)
Требования: Общительность 30
Специализации: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, астропаты, вольные торговцы, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, капитаны-хартисты, князья демонов, легионы-предатели, навигаторы, Оффицио Ассасинорум, планетарные губернаторы или вожди, СПО, Схола Прогениум, Схоластика Псайкана, Экклезиархия.
Персонаж знает, как вести себя с определенной группой или организацией. Он получает бонус +10 ко всем проверкам Общительности при взаимодействии с представителями данной группы и, по решению мастера, иногда может просить их об услугах. По решению мастера и игрока возможность получить этот талант нужно заслужить по результатам кампании или отдельного приключения, после чего игрок может приобрести его за очки Опыта в обычном порядке. Подробнее о возможных группировках рассказано во врезке «Группировки внутренние и внешние» на странице 123.
Этот талант, связанный с одной группой, можно получить несколько раз. Это записывается как «Связи (Х)», где Х – количество раз, которое этот талант, связанный с одной группой, был получен. Возможность брать талант несколько раз отражает крепнущее расположение этой группы к еретику или даже превращение её в преданного союзника. Игромеханически это означает, что бонус +10 к Общительности увеличивается ещё на +10 за каждое приобретение таланта.

Слуга

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: Общительность 45, Тёмная слава 30
Тем или иным способом еретик получает слугу. Такой приспешник слабее своего хозяина, но превосходит большинство других прихлебателей. Слуга может быть каким угодно – пугающим колдуном-самоучкой, умелым гвардейцем-отступником или кровожадным наёмником-чужаком. Подробнее слуги описаны в одноимённом разделе на странице 135. Этот талант можно приобретать несколько раз – каждый раз свита персонажа будет увеличиваться на одного слугу.

Снайпер
Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: Дальний Бой 40, талант «Орлиный глаз»
Твёрдая рука и острый глаз еретика позволяют ему направлять свои выстрелы и удары точно туда, куда он хочет. При совершении действия «Точечная атака», штраф за него падает на 10 (-20 падает до -10). В сочетании с талантом «Орлиный глаз», штраф обнуляется.

Сокрушительный выстрел
Уровень: 3 (Нургл)
Требования: Дальний Бой 40
Персонаж знает слабые места любой брони или материала. Ему хватает меткости для того, чтобы его выстрелы ложились именно туда, где они нанесут наибольший урон. Персонаж добавляет половину своего бонуса Дальнего Боя к урону, наносимому дистанционным оружием.

Сокрушительный удар
Уровень: 3 (Кхорн)
Требования: Ближний Бой 40
Персонаж способен вкладывать всю свою силу в удары. Он добавляет половину своего бонуса Ближнего Боя (округлять вниз) к урону, наносимому в ближнем бою.

Сопротивляемость
Уровень: 1 (Нургл)
Требования: Нет
Специализации: жара, психосилы, страх, токсины, холод, и др.
Прошлое персонажа, его жизненный опыт, тренировки или просто природное упорство выработали в нем сопротивление к определенному виду воздействий. Каждый раз, беря этот талант, игрок должен выбрать, к чему конкретно он хочет получить сопротивляемость. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам, сделанным для сопротивления выбранной группе эффектов. Мастер может одобрить определенные варианты или потребовать объяснения получению других в прошлом персонажа.

Спринт
Уровень: 3 (Слаанеш)
Требования: нет
Персонаж способен передвигаться очень быстро. При полном движении, персонаж может дополнительно преодолеть количество метров, равное своему бонусу Ловкости. При беге персонаж удваивает скорость передвижения на один раунд. Используя этот талант два хода подряд, персонаж получает один уровень Усталости.

Стальные нервы
Уровень: 2 (Нургл)
Требования: нет
Долгие годы на полях битв научили персонажа сохранять хладнокровие, даже когда вокруг свистят пули. Персонаж может перебрасывать проваленные проверки Силы воли, сделанные для того, чтобы избежать подавления огнём или освободиться от него. Кроме того, этого персонажа мало впечатляют агрессивные выходки врагов – он получает бонус +10 к проверкам Силы воли, при сопротивлении попыткам «Запугивания».

Стрельба от бедра
Уровень: 2 (Хаос Неделимый)
Требования: Дальний Бой 40, Ловкость 40
Искусство персонажа в обращении со стрелковым оружием таково, что он может метко поражать цель даже не глядя на неё. В качестве полного действия, еретик может совершить полное движение и провести одну атаку из дистанционного оружия. Эта атака может быть только одиночным выстрелом, и не может быть короткой или длинной очередью. Персонажи с талантом «Парное оружие» могут использовать этот талант вместе с талантом «Стрельба от бедра» для того, чтобы совершить два одиночных выстрела, если они держат по одному дистанционному оружию в каждой руке.

Точный удар
Уровень: 2 (Слаанеш)
Требования: Ближний Бой 40, талант «Верный удар»
Руки, глаза и оружие персонажа действуют как единое целое, нанося удары точно туда, куда он их нацелил. При совершении Точечной атаки в ближнем бою, штраф за него падает на 10 (-20 падает до -10). В сочетании с талантом «Верный удар», штраф обнуляется.

Трудная мишень
Уровень: 2 (Слаанеш)
Требования: Ловкость 40
Долгая жизнь, проведенная на линии огня, научила персонажа уклоняться и петлять на бегу, избегая вражеской стрельбы. Когда персонаж совершает действие Бег или Натиск, враги получают штраф -20 на все проверки Дальнего Боя, сделанные для того, чтобы попасть в него из дистанционного оружия. Этот штраф действует до начала следующего хода персонажа.

Удар и отскок
Уровень: 3 (Слаанеш)
Требования: Ловкость 40, умение «Акробатика»
Природная ловкость и элегантный боевой стиль превращают персонажа в несущий смерть вихрь. Проведя атаку в ближнем бою и успешно пройдя проверку умения «Акробатика», персонаж может в качестве свободного действия совершить полудвижение. Противник при этом не получает свободной атаки по движущемуся рядом с ним персонажу. Такой маневр можно предпринимать только один раз за раунд.

Уличный боец
Уровень: 1 (Кхорн)
Требования: Ближний Бой 30
В ближнем бою персонаж предпочитает сражаться грязно, но эффективно, повергая врагов голыми руками или малым оружием. Будучи вооружен ножом (в том числе цепным или каким угодно другим), иным малогабаритным оружием или даже сражаясь голыми руками, персонаж прибавляет половину своего бонуса Ближнего боя к любому нанесенному им критическому урону.

Универсальный солдат

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: Ближний Бой 40, Дальний Бой 40, таланты «Владение оружием» (любые два)
Еретик по-настоящему искусен в обращении с оружием – будь то болтер или плазменный пистолет, силовой клинок или шоковая булава – нет ничего, чем он не смог бы сражаться. Когда еретик использует оружие, таланта обращения с которым он не имеет, он получает штраф -10, вместо обычного -20. Единственное исключение – экзотическое оружие, которое будучи очень редким или необычным, всегда требует наличия соответствующего таланта. На него действие таланта «Универсальный солдат» не распространяется.

Ураганный натиск

Уровень: 3 (Кхорн)
Требования: Сила 50
Персонаж бросается в бой, используя своё тело как ещё одно оружие. Ведомый яростью, он врезается во врага с такой силой, что может сбить его с ног или отбросить в сторону. Предпринимая Натиск, персонаж может расшвыривать своих врагов, добираясь до цели. Бросайте встречную проверку Силы между персонажем и каждым врагом, оказавшимся у него на пути. Провалившие проверку валятся наземь. Сметя всех со своего пути, персонаж отыгрывает Натиск и отбивает атаки против первоначальной цели.

Чуткий сон

Уровень: 1 (Тзинч)
Требования: Восприятие 30
Любой звук, шум или другое изменение условий среды легко могут вырвать персонажа из состояния дремоты. Даже во сне еретик не теряет бдительности. При проверках умения «Бдительность» и определении Ошеломления, персонаж всегда считается находящимся настороже, даже когда спит. К сожалению, сон персонажа всегда неглубок и часто прерывается, отчего он бывает не в лучшем настроении после подъема.

Шаг в сторону

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)
Требования: Ловкость 40, умения «Уклонение» и «Парирование»
Ловким маневром персонаж может заставить пулю просвистеть мимо него, а клинком отбить удар противника, что рассечёт лишь воздух. Персонаж получает одну дополнительную попытку избегания атаки (уклонением или парированием) в раунд. Фактически, это даёт персонажу дополнительную реакцию каждый ход, которую можно потратить только на попытки уклонения или парирования, что позволяет совершать два парирования или два уклонения или одно парирование и одно уклонение каждый ход. Однако от одной атаки можно попытаться уйти уклонением или парированием только один раз.

Это просто царапина

Уровень: 2 (Нургл)
Требования: Выносливость 40
Крепкое телосложение персонажа позволяет ему быстрее восстанавливаться после травм и ранений. Проходя лечение или просто восстанавливаясь от ран, персонаж всегда восстанавливает свои раны так, как будто был легко ранен, невзирая на реальное количество понесенного урона.

Слуги

«Настоящее могущество измеряется не тем, что ты можешь сделать для себя, а тем, что твои слуги могут сделать для тебя»

– Таласта Велетин, первая леди Позолоченного дома

Величайшие чемпионы Тёмных богов редко действуют в одиночку и не пачкают руки грязной работой. Для этого у них есть легионы фанатично преданных слуг и последователей, что боготворят своих господ и готовы отдать за них жизнь. Персонажи игроков могут действовать также, собирая вокруг себя воинов и других существ, чьи острые клинки, крепкие спины, а нередко и отданные жизни проложат чемпиону путь к величию.

Слуги – это особые последователи, чьи услуги еретик может получить, так же как он получает славу или могучее оружие. В отличие от дружественных НИП, что могут появляться и пропадать, повинуясь воле мастера, слуга находится в полной власти игрока так же как его персонаж. Хотя слуга может и не всегда в точности исполнять каждый приказ, он настолько верен господину, насколько это возможно. Со временем игрок может собрать для своего героя целую свиту слуг, что будет помогать в бою, давать доступ к умениям, талантам и особенностям, которыми не обладает хозяин, и – что куда важнее – погибать за своего господина, если он пожелают этого.

СОЗДАНИЕ СЛУГИ

Когда еретик приобретает одноимённый талант («Ничтожный слуга», «Слуга» или «Могучий слуга»), он получает слугу. Конечно, такие приспешники не появляются просто из ниоткуда – игрок (обычно с помощью мастера) должен придумать, откуда у его персонажа взялся новый помощник. Например, еретик мог купить раба на феодальном мире, сманить воина к себе на службу обещаниями славы и золота, а мог заключить договор с легионом-предателем и потому пользуется «помощью» его воинов. Если в ходе приключения какой-то НИП привязался к персонажу и захотел попасть к нему на службу, мастер может предложить игроку сделать этого НИП своим слугой (купив соответствующий талант). В любом случае, слуга присоединяется к господину в перерыве между приключениями или игровыми встречами – узы верности не возникают в один миг.

Получая слугу, игрок должен создать его по изложенным ниже правилам. У слуг нет ограничений на возможные характеристики, умения, таланты или особенности, за исключением тех, что накладывает категория слуги – ничтожный, обычный или могучий. Тем не менее, все способности слуги должны быть согласованы с мастером. По силе слуги делятся на три последовательные категории

- Ничтожные (требуют таланта «Ничтожный слуга»)
- Обычные (требуют таланта «Слуга»)
- Могучие (требуют таланта «Могучий слуга»)
- Категория слуги определяет то, насколько высоки будут его характеристики и какими умениями, талантами и особенностями он будет обладать. Иных ограничений на облик и способности слуг нет, так что игроки могут дать волю воображению.

Паноптикум Хаоса

В Вихре можно встретить много странного, чудесного и совершенно чудовищного. Соратники и противники могут иметь несчётное количество обличий и форм – от более-менее понятных беглецов и отбросов Империума (отступников-людей, осквернённых сервиторов и нечистых псайкеров-хаоситов) до самых мерзких ксеносов и творений Варпа (эльдарских пиратов, орков-наёмников и, само собой, демонов).

У последователей Хаоса, не скованных цепями имперского общества, нет ограничений на то, каких слуг себе брать – еретик может взять в приспешники кого угодно, если сможет заинтересовать его – обычно обещая богатства и дары или угрожая страданиями и смертью (или всем вместе). Таким образом, следуя описанным ниже правилам, игроки могут создавать себе любых слуг (с одобрения мастера).

Характеристики

У всех слуг есть тот же отражающий их сильные и слабые стороны набор характеристик, что у персонажей игроков и НИП. Слуги располагают запасом очков, который они могут вложить в разные характеристики. Величина запаса определяется категорией слуги. Создавая слугу, игрок распределяет этот запас между Ближним Боем, Дальним Боем, Силой, Выносливостью, Ловкостью, Интеллектом, Восприятием, Силой Воли и Общительностью. Характеристики слуги не могут быть ниже 01 (т. е. игрок обязан вложить хотя бы одно очко в каждую) и не могут быть выше предела, определяемого категорией. Единственное исключение – Тёмная слава. Её у слуг вовсе нет.

- Ничтожные: запас равен 100 очкам, характеристики не могут быть выше 30
- Обычные: запас равен 175 очкам, характеристики не могут быть выше 35
- Могучие: запас равен 250 очкам, характеристики не могут быть выше 40

ПРИМЕР:

Ник создает для своего персонажа слугу – осквернённого Варпом боевого сервитора, которого еретик нашёл на космическом скитальце. Игрок хочет, чтобы его приспешник был сильнее обычного сервитора, так что приобретает талант «Слуга», делает сервитора обычным слугой. Теперь дело за характеристиками. Обычные слуги могут распределить 175 очков, и не могут вливать в одну характеристику более 35 очков. Ник решает сделать своего прихвостня сильным, крепким, в меру быстрым и зорким, а также умелым бойцом ближнего боя. Поэтому он распределяет очки так: ББ 35, ДБ 01, Сил 35, Вын 35, Лов 24, Инт 10, Вос 24, СВ 10, Общ 01.

Количество ран и скорость передвижения

Количество ран и Скорость передвижения слуг рассчитываются, исходя из его характеристик (хотя в будущем могут измениться, благодаря талантам и

Они не такие как мы

Хотя слуги подчиняются тем же основным правилам (обладают характеристиками, умениями, талантами), как и персонажи игроков, они создаются не так, и потому лишены присущих игровым персонажам могущества и разнообразия. В этом и суть слуг – это именно последователи, слуги, соратники. Это существа не того калибра, чтобы соперничать с игровыми персонажами – их судьбы куда проще, и они не должны затмевать или превосходить еретиков. Даже могучие слуги – демоны или космодесантники Хаоса, как бы сильны они не были, уступают силой тем из своих собратьев, которые оказались игровыми персонажами.

особенностям). Чтобы определить скорость передвижения слуги, сверьтесь с таблицей 1-4 «Движение в структурированном времени» на странице XXX. Количество ран слуги равно его удвоенному бонусу Выносливости.

ПРИМЕР

Осквернённый сервитор Ника обладает бонусом Ловкости 2, стало быть его скорость передвижения равна 2/4/6/12. Бонус Выносливости сервитора равен 3, стало быть, его количество ран равно 6. Если потом игрок приобретёт для слуги особенность «Сверхъестественная Выносливость», это увеличит количество ран.

Умения

Подобно своим господам, слуги обладают набором умений – одними владеют лучше, другими хуже. Количество и уровень постижения таких умений определяется категорией слуги. Мастер может ограничить доступ к определённым умениями (например, «Знаниям» или «Управлению»), если считает, что слуге неоткуда было этому научиться. Все слуги имеют одно умение «Языкознание» (специализация на выбор игрока)», если мастер не постановит обратного.

- Ничтожный: слуга может выбрать до 4 умений на ранге 1 (обученный)
- Обычный: слуга может выбрать 6 рангов умений (это могут быть шесть разных умений на ранге 1 каждое, или пара-тройка умений на более высоких рангах). Слуги не могут повышать умения выше ранга 2 (тренированный)
- Могучий: слуга может выбрать 9 рангов умений (это могут быть девять разных умений на ранге 1 каждое, или пара-тройка умений на более высоких рангах). Слуги не могут повышать умения выше ранга 3 (опытный)

ПРИМЕР

Теперь Ник выбирает умения для своего сервитора. Поскольку, это обычный слуга, игрок может выбрать до шести рангов. Он останавливается на «Атлетике+10» (2 ранга), «Бдительности» (1 ранг), «Парировании +10» (2 ранга) и «Скрытности» (1 ранг).

Таланты

Способности слуги можно ещё больше усилить, выбрав для него таланты, благодаря которым он сможет лучше служить своему господину. Таланты – важная часть слуги; они не меньше особенностей определяют его природу, будь он красноречивый оратор, книжный червь или искусный убийца. Категория слуги накладывает ограничения на количество и уровень доступных ему талантов. Выбирая таланты для слуги, игрок должен следовать всем обычным требованиям – например, для того, чтобы брать таланты, связанные с психосилами, слуга должен обладать особенностью «Псайкер». Мастер может запретить некоторые таланты, если считает, что они не подходят для создаваемого слуги. Наконец, слуги не могут брать талантов, что позволяют им брать собственных слуг (если мастер не укажет обратного)

- Ничтожный: слуга может выбрать до 5 талантов 1-ого уровня
- Обычный: слуга может выбрать до 7 талантов 1-ого или 2-ого уровня
- Могучий: слуга может выбрать до 11 талантов 1-ого, 2-ого или 3-его уровня

ПРИМЕР

Теперь Ник выбирает таланты для своего слуги. Он хочет, чтобы его приспешник был стойким и смертоносным воином. Это обычный слуга, а значит, игрок может выбрать для него семь талантов 1-ого или 2-ого уровня. Ник выбирает «Яростный натиск» (для рукопашного боя, уровень 1), «Потрошитель» (для рукопашного боя, уровень 1), «Неистовство» (психический, уровень 1), «Крепкое телосложение» (для живучести, уровень 1), «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)» (для рукопашного и стрелкового боя, уровень 1), «Владение оружием (Цепное)» (для рукопашного боя, уровень 1), и «Калечащий удар» (для рукопашного боя, уровень 2)

Особенности

Особенности больше, чем что-либо другое, определяют природу слуги, будь он свирепый демон, бездушная машина или исполинский зверь. Количество и тип особенностей, доступных слуге, зависят от его категории.

Некоторые особенности могут быть сильнее или слабее в зависимости от показателя X в скобках, что указывает на дополнительное количество очков брони, дополнительные руки или тому подобные преимущества. Величина показателя зависит от категории слуги – игрок может выбрать конкретное значение внутри указанного разброса.

Единственное исключение – особенность «Сверхъестественная характеристика», чей показатель не может превосходить бонус связанной характеристи-

Уникальные слуги

Хотя пользуясь приведёнными ниже правилами, персонажи могут создавать самых разных слуг, игроки и мастера могут захотеть творить и совершенно уникальных. Быть может, им нужен приспешник, у которого будет больше умений или талантов, более сильные или новые особенности, лучшее снаряжение. В любом случае мастер может менять способности слуг так, как сочтёт подходящим и позволять игрокам менять правила, чтобы те могли создать идеального последователя. Мастеру всё же стоит не забывать о том, что слуги не должны быть сильнее своих хозяев – в конце концов, разве можно назвать слугой того, кто лучше своего господина решительно во всём?

ки слуги (то есть бонус характеристики с учётом этой способности не может превосходить «родной» бонус слуги больше чем вдвое). Слуги, которым игрок выбрал особенность «Демон», также получают особенность «Варп-нестабильность».

Мастер может запретить брать некоторые таланты, если считает, что они не подходят для создаваемого слуги. Кроме того, если слуга не взял себе особенности «Размер», то считается, что он обладает размером (4) (Средний), то есть не превосходит обычного человека.

Ничтожный слуга

Слуга может выбрать до трёх особенностей из следующего списка: «Автостабилизация», «Аморфное», «Амфибия»,, «Духовные узы», «Зверь», «Копатель (1-5)», «Коренастое», «Машина (1-2)», «Многорукое (1-2)», «Паникёр», «Парящее (1-4)», «Ползун», «Природная броня (1-4)», «Природное оружие», «Размер (1-10)», «Сверхъестественные чувства (1-3)», «Свирепый натиск (1-2)», «Слепое», «Четвероногое», «Эхолокация», «Ядовитое (1)»

Обычный слуга

Слуга может выбрать до пяти особенностей из следующего списка: «Автостабилизация», «Аморфное», «Амфибия»,, «Духовные узы», «Зверь», «Копатель (1-8)», «Коренастое», «Машина (1-4)», «Многорукое (1-3)», «Неумирающее», «Ночное зрение», «Паникёр», «Парящее (1-6)», «Ползун», «Природная броня (1-6)», «Природное оружие», «Псайкер», «Размер (1-10)», «Регенерация (1-2)», «Сверхъестественная характеристика (1-3)», «Сверхъестественные чувства (1-5)», «Свирепый натиск (1-4)», «Слепое», «Смертоносное природное оружие», «Страх (1)», «Четвероногое», «Эхолокация», «Ядовитое (1-3)».

Могучий слуга

Слуга может выбрать до семи особенностей из следующего списка: «Автостабилизация», «Аморфное», «Амфибия», «Демон», «Духовные узы», «Зверь», «Копатель (1-10)», «Коренастое», «Летун (1-6)», «Машина (1-6)», «Многорукое (1-4)». «Неумирающее», «Ночное зрение», «Оружие Варпа», «Паникёр», «Парящее (1-10)», «Ползун», «Порождение кошмаров», «Потустороннее», «Природная броня (1-8)», «Природное оружие», «Псайкер», «Размер (1-10)», «Регенерация (1-4)», «Сверхъестественная характеристика (1-4)», «Сверхъестественные чувства (1-10)», «Свирепый натиск (1-6)», «Слепое», «Смертоносное природное оружие», «Страх (1-2)», «Четвероногое», «Эхолокация», «Ядовитое (1-4)»

Обмен особенностей

Некоторые особенности можно усилить, пожертвовав общим количеством особенностей, что может иметь слуга. Уменьшив общее количество особенностей слуги на 1, игрок может увеличить на +1 показатель одной из следующих особенностей: «Машина», «Копатель», «Летун», «Парящий» и «Природная броня».

ПРИМЕР

Сервитор Ника – обычный слуга, а значит игрок может выбрать для него пять особенностей. Ник останавливается на «Ночном зрении», «Машине (4)», «Сверхъестественной Силе (+3)» и «Сверхъестественной Выносливости (+3)». Вместо пятой особенности игрок повышает показатель особенности «Машина (4)» на +1.

Снаряжение

Вооружение и снаряжение слуги – дело его хозяина, и любимый слуга зачастую будет получать самое лучшее. Кроме того, каждый слуга изначально обладает некоторым имуществом. Каким именно – зависит от категории. Слуги могут иметь только предметы среднего качества.

- Ничтожный: слуга может выбрать один доспех и одно дистанционное оружие или одно холодное оружие , имеющее доступность «Скудная» или выше.
- Обычный: слуга может выбрать один доспех и два единицы дистанционного оружия или две единицы холодного оружия (или одно дистанционное и одно холодное), имеющее доступность «Редкая» или выше. Также вместо двух единиц оружия, слуга может взять одно – оно может иметь доступность «Очень редкое».
- Могучий: слуга может выбрать один доспех с доступностью «Чрезвычайно редкое» или более распространённый (если он берёт силовой доспех, в нём будет лишь одна подсистема по выбору игрока) и две единицы дистанционного оружия и две единицы холодного оружия с доступностью «Очень редкое» или выше. Также вместо двух единиц оружия, слуга может взять одно – оно может иметь доступность «Чрезвычайно редкое».

Игрок может поменять оружие или доспех слуги на иное снаряжение равной доступности. По решению мастера, слуги также могут иметь вспомогательное оружие (обычное или более доступное) и другие вещи и разные мелочи – одежду, разные устройства или наркотики, но среди них не должно быть ничего редкого или дорогого. Игроки не могут выбирать для слуги вещи, которые сам слуга не сможет использовать, ни отбирать их у слуги, едва создав его. Как только слуга создан, он будет располагать лишь теми вещами, что ему даст господин.

ПРИМЕР

Ник хочет снарядить осквернённого сервитора мощным холодноружием я. Сервитор – обычный слуга, так что игрок может выбрать ему один доспех и две единицы оружия с доступностью «Скудная» или выше. Ник останавливается на паре цепных мечей (скудная доступность) и отказывается от доспеха, сочтя, что без брони сервитор будет смотреться тематичнее.

Верность

Последний шаг в создании слуги – это определение его верности. Этот показатель – мера того, насколько слуга предан персонажу и готов исполнять приказы хозяина в его отсутствие и на что пойдёт во имя сво-

его господина. Верность слуги равна величине Общительности персонажа. Если Общительность меняется, верность слуги также меняется.

Как верность влияет на слуг и как её применять описано на странице 138.

ПРИМЕР

У персонажа Ника Общительность равна 32, стало быть, верность его слуги-сервитора также равна 32.

СОЗДАНИЕ СВИТЫ

Если персонажи хотят иметь много слуг, они могут приобретать соответствующие таланты по несколько раз. Общее правило – количество слуг не должно превосходить бонус Общительности персонажа, но слуги могут принадлежать к любой категории (ничтожные, обычные, могучие). Игрокам стоит помнить о разнице между слугами и просто дружественными НИП – у них может быть всего три или четыре слуги, но целая армия воинов и прислужников-НИП.

Использование слуг

Слуги отличаются от НИП – они неподвластны мастеру. Ими управляют игроки – примерно так же, как своими персонажами. Фактически, слуга – это дополнительный, более слабый персонаж игрока, расширяющий его способности и позволяющий решать проблемы иными способами. Слуги – не безмолвные исполнители воли господина (даже самые фанатичные) и иногда они могут и не сделать того, чего хозяин хочет от них (или сделать неправильно).

Всякий раз, когда игрок хочет, чтобы слуга его персонажа:

- Рискнул жизнью (обычный бой не считается, ведь там слуга сражается вместе с господином)
- Сделал что-то нехарактерное для себя (не напал на ненавистного врага, не обобрал труп)
- Сделал что-то без надзора господина (стоял в карауле, самостоятельно убил кого-либо)

Мастер бросает проверку верности слуги – это бросок 1к100 против верности слуги (см. стр. 137). Если выпавший результат равен или ниже верности, слуга делает всё в точности, как игрок хотел. Если проверка провалена, значит, слуга подвел, что-то пошло не так, и до конца столкновения действиями слуги управляет мастер.

ПРИМЕР

Ник посылает сервитора в подульей убить доносчика, пока его основной персонаж занимается другими делами. Поскольку слуга действует самостоятельно, мастер бросает проверку верности. Верность сервитора – 32, а у мастера выпадает 47 – это провал! Сервитор переходит под контроль мастера до конца этого задания, и мастер же определяет его исход. Кажется, этой ночью в подулье появится несколько свежих трупов, вот только нужной цели среди них может и не оказаться...

Улучшение слуг

В отличие от еретиков, слуги не получают опыта и не развиваются – они привязаны к тому уровню, что задаёт им категория и тот талант, благодаря которому еретик получил их. Тем не менее, с разрешения мастера, игрок может улучшить слугу, улучшив связанный с ним талант. Например, ничтожный слуга, появившийся благодаря таланту «Ничтожный слуга», может стать обычным, если игрок потратится на талант «Слуга». При этом старый талант можно заменить на новый (выплатив в очках опыта только разницу в цене между новым и старым) или сохранить, чтобы создать нового слугу. В любом случае, персонаж должен удовлетворять требованиям таланта, чтобы приобрести его.

Улучшая слугу, игрок добавляет ему недостающие очки характеристик, умения, таланты, особенности и снаряжение, чтобы поднять своего приспешника до нового уровня. Например, ничтожный слуга, становясь обычным, получает дополнительные 70 очков и может поднимать значения характеристик до 30.

ПРИМЕР:

Сервитор уже давно служит персонажу Ника, и тот хочет усилить его. Ник приобретает талант «Могучий слуга» (он удовлетворяет требованиям и тратит опыт) и превращает своего обычного слугу в могучего. Это позволяет ему добавить слуге очки характеристик, умения, таланты, особенности и снаряжение, чтобы скомпенсировать разницу между его бывшей категорией (обычный) и новой (могучий). Более того – если Нику больше не нужен талант «Слуга», он может отказаться от него и потратить высвободившиеся очки Опыта на то, чтобы частично оплатить талант «Могучий слуга». Если же Ник решит сохранить этот талант, его персонаж может создать себе нового обычного слугу.

Замена слуг

Рано или поздно слуга персонажа погибнет (или наскучит своему хозяину, и тот прогонит или даже убьёт его). Персонаж при этом не теряет талант, благодаря которому получил этого слугу. Вместо этого он может создать нового слугу вместо старого по обычным правилам. Замена слуги не происходит по одному слову – его можно получить только в промежутке между приключениями (предполагается, что тогда персонаж может отвлечься от иных дел и подобрать

Осквернённый сервитор

Этот боевой сервитор столетиями пребывал на борту странствующего в Варпе незащищённого судна, а теперь был возвращён к жизни, чтобы служить агентам Тёмных богов.

Осквернённый сервитор

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 13
Умения: «Атлетика+10», «Бдительность», «Парирование+10», «Скрытность»
Таланты: «Владение оружием (Цепное)», «Крепкое телосложение (1)», «Неистовство», «Парное оружие», «Потрошитель», «Сокрушительный удар», «Яростный натиск»
Особенности: «Машина (5)», «Ночное зрение», «Сверхъестественная Выносливость (+3)», «Сверхъестественная Сила (+3)»
Оружие: пара цепных мечей (1к10+8 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывающее)
Броня: 5 на все (особенность «Машина»)
Снаряжение: нет
Верность: 32

себе нового приспешника). Мастер может обойти это ограничение, если на то есть причины (например, дружественный и готовый служить персонажу НИП). Слуги на замену создаются по обычным правилам и так же требуют одобрения мастера.

ПРИМЕР

После долгой и славной службы, осквернённый сервитор Ника гибнет от рук разъярённого демонхоста. Закончив приключение, Ник решает создать заменить своего могучего слугу (несмотря на гибель сервитора, персонаж сохраняет связанный с ним талант «Могучий слуга»). Быть может, демонхост захочет заключить сделку...

ПРИМЕРЫ СЛУГ

Ниже описано несколько примеров слуг, что персонажи могут создать, благодаря одноимённым талантам.

Ничтожный слуга

Сервочереп: еретик может создать в качестве слуги сервочереп, дав ничтожному слуге высокую Ловкость, умение «Бдительность» и особенности «Парящее» и «Машина», а также отказавшись от оружия в пользу ауспика или фонаря.

Пёс: четвероногого зверя, способного выслеживать и убивать добычу можно отразить, выбрав для него особенности «Четвероногое», «Зверь» и «Природное оружие». Кроме того, придётся отказаться от оружия и снаряжения, если, конечно, создаваемый слуга-зверь, не усилен кибернетическими имплантатами.

Обычный слуга

Осквернённый сервитор: профиль такого сервитора на соседней странице – отличный пример механического слуги, способного постоять за себя и своего господина.

Воин-дикарь: иногда разумно будет отказаться от множества особенностей, и снарядить слугу-воина двуручным оружием или топором и простым доспехом. У такого слуги будут повышенные Сила и Выносливость, но Интеллект и Общительность явно просядут.

Могучие слуги

Ужас Тзинча: подчинить демона и заставить служить себе – всегда опасно, но заманчиво. Игрок обязан взять для такого слуги особенность «Демон», а особенность «Псайкер» сделает такого прислужника куда интереснее. Для демона очень подходит также «Смертоносное природное оружие», не говоря уже о «Пси-рейтинге». При создании такого слуги, мастер может пренебречь обычными правилами принадлежности для психосил и позволить демону-слуге взять себе подходящие психосилы Тзинча.

Космодесантник Хаоса: десантник Хаоса – могущественный, но опасный и непостоянный соратник. Такой слуга будет похож на игрового персонажа-космодесантника, но будет несколько уступать ему силой. Повышенные Сила и Выносливость, силовой доспех и болтер помогут вам отобразить слугу-астартес.

Особенности

«Демон – прекрасный зверь; он чужд Материуму, но никто лучше не него не способен рвать плоть смертных и сводить их с ума»

– Эйлис Энилас, архидемагог Меркнущего воинства

Умения и таланты отражают знания и навыки, полученные персонажем в течение своей жизни. Особенности же – это врожденные способности, наличие которых обусловлено рождением или особыми обстоятельствами. Иногда персонажи могут получить их позже, но им почти никогда не будет дано выбирать. Как описано в главе II «Создание персонажа», игроки могут получить дополнительные особенности, благодаря происхождению, пережитому опыту или иным факторам, что сделали их теми, кто они есть.

ОПИСАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ

Ниже вы найдете подробное описание каждой особенности. Часто особенность может иметь несколько уровней силы – давать разное количество очков брони, рук и т. л.. В таком случае, она имеет приписку «(Х)» в своем названии, а в описании указано, на что и как влияет переменная Х.

Автостабилизация

Тяжелое оружие существа с этой особенностью всегда считается установленным на опору и может вести огонь короткими и длинными очередями без предварительной установки на опору, не получая штрафов на попадание.

Аморфное

Существо способно изменять форму своего тела, сжимая или расширяя его. Оно может менять размер на один шаг, скорость существа при этом не меняется. Скорость передвижения такого существа всегда вычисляется, исходя из ополовиненного бонуса Ловкости (округлять вверх). Часто аморфные твари лишены обычных чувств и вынуждены полагаться на сверхъестественные, чтобы воспринимать происходящее вокруг.

Амфибия

Существо может дышать под водой так же хорошо, как и вне её, и может оставаться под водой сколько захочет. Если эту особенность получает существо, что может дышать чем-либо кроме кислорода (водой, аммиаком, углекислым газом), оно получает возможность дышать и кислородом тоже.

Бестелесное

Бестелесные существа подобным призракам – они бесплотны, ничего не весят, способны проходить сквозь твердые преграды – в том числе стены и оружие. Бестелесные создания получают бонус +30 к умению «Скрытность», что отражает их способность прятаться внутри других предметов и передвигаться бесшумно. Также бестелесные существа имеют особенность «Парящее (6)». Также в этом состоянии существо невосприимчиво к обычному оружию – оно просто проходит сквозь призрачное тело, будто его нет. Демоны, создания Варпа, психосилы,

Таблица 4-6 Особенности

Особенность	Описание
Автостабилизация	Оружие существа всегда считается установленным на опору
Аморфное	Существо медлительно и бесформенно
Амфибия	Существо может дышать под водой
Бестелесное	Существо бесплотно, ничего не весит и не может быть ранено обычным оружием
Варп-нестабильность	Существо обязано наносить урон или будет изгнано в Варп
Демон	Существо невосприимчиво к ядам и болезням, его БВ против обычного оружия увеличивается
Духовные узы	Существо связано душой с определенной сущностью или несколькими и получает за это некоторые преимущества
Зверь	Существо автоматически проходит проверки «Выживания», но должно проходить проверки Силы воли, чтобы не убегать от опасности
Имплантаты Механикус	Персонаж имеет кибернетические аугметации
Копатель	Существо способно копать туннели
Коренастое	Существо получает бонус +20 к сопротивлению захвату и нокдауну
Летун	Существо способно летать
Машина	Существо получает дополнительные очки брони и новые сопротивляемости
Многорукое	Существо обладает множеством рук и может совершать дополнительные атаки
Неумирающее	Существо невосприимчиво ко многим опасностям окружающей среды
Ночное зрение	Существо видит в темноте
Одержимость	Существо может вселяться в других существ
Оружие Варпа	Атаки существа игнорируют очки брони
Паникёр	Проваленная проверка Силы воли вызывает у существа панику, заставляя бежать, топча всё на своем пути
Парящее	Существо парит невысоко над землёй
Ползун	Существо не получает штрафов за перемещение по пересечённой местности
Порождение кошмаров	Существо невосприимчиво ко множеству факторов
Потустороннее	Существо невосприимчиво к страху, подавлению огнём, безумию и пси-воздействию на разум
Прикосновение Судьбы	Существо обладает очками судьбы
Природная броня	Существо получает дополнительные очки брони на всех зонах попадания
Природное оружие	Безоружные атаки наносят 1к10+БС единиц урона
Псайкер	Существо получает пси-рейтинг 1 или выше и может применять психосилы
Размер	Определяет размер существа и вытекающие из него преимущества
Регенерация	Проверка Выносливости каждый ход восстанавливает урон
Сверхъестественная характеристика	Повышает бонус одной из характеристик
Сверхъестественные чувства	Существо может воспринимать окружение нестандартными средствами
Свирепый натиск	Существо наносит дополнительный урон, совершая натиск
Слепое	Существо слепо
Смертоносное природное оружие	Природное оружие существа не имеет свойства «Примитивное»
Стая	Существо представляет собой стаю мелких тварей
Страх	Существо заставляет других проходить проверки страха, чтобы избежать шока и сумасшествия
Фазовое	Существо может становиться бестелесным или телесным в качестве Полудействия
Четвероногое	Скорость передвижения существа равна БЛ*2
Эхолокация	Существо превосходно воспринимает всё вокруг в радиусе 30 метров
Ядовитое	Напавший на это существо получает урон

другие бесплотные существа, а также противники, использующие психосиловое оружие, могут нанести урон бестелесному и действуют по своим обычным правилам. Будучи бестелесным, существо не может нормально взаимодействовать с миром смертных и не может наносить урон не-бестелесным существам, если не обладает особыми талантами или способностями. При этом бестелесные могут свободно атаковать других бестелесных.

Некоторые устройства могут сдерживать бестелесных – например, корабельные поля Геллера. Существа с этой особенностью не могут проходить через них.

Варп-нестабильность

Большинство варп-сущностей имеет крайне ненадежный контакт с нашей реальностью, который зачастую поддерживается лишь страхом и кровью, а потому их можно изгнать обратно в Имматериум, если достаточно сильно повредить их телесную оболочку. Если существо с этой особенностью получает урон и не наносит урона или очков Безумия другим существам до конца своего следующего хода, оно должно пройти проверку Силы воли. Провал приносит существу 1 единицу урона и дополнительно 1 единицу урона за каждую ступень провала. От этого урона нельзя спастись никакими средствами, в т. ч. не помогают очки Брони и бонус Выносливости. Если при этом накопленный урон достигнет показателя ран этого существа или превысит его, сущность изгоняется обратно в Варп.

Демон (Х)

Демоны обитают в Варпе, но могут появляться в материальном мире, благодаря огромной силе воли, страшно-

му голоду или будучи вызваны при помощи оккультных ритуалов. При подсчете полученного урона, демонические существа повышают свой бонус Выносливости на число, указанное в скобках (также же, как это делается в случае со сверхъестественными характеристиками – см. стр. 144). Эффект от этой особенности и эффект «Сверхъестественной характеристики» складываются. Это увеличение не применяется, если урон был нанесен психосиловым оружием, психосилами, святыми атаками или другим существом с этой особенностью. Также демонические существа невосприимчивы к ядам и болезням и получают определенные преимущества при сотворении психосил (подобнее см. главу VI «Силы Варпа»).

Духовные узы

Душа этого существа связана с высшей силой или существом, что предоставляет ей некоторую защиту. Получая эту особенность, существо выбирает, с кем связана её душа. Для большинства имперских псайкеров, особенно астропатов, это будет Император, для колдунов Хаоса – одна из Губительных сил. При броске по таблице «Варпрорыв», псайкер с этой особенностью бросает на одну кость больше, после чего может отбросить один из выпавших результатов (фактически, такой псайкер может заменить значение кости десятков или единиц тем, что выпало на его дополнительной кости). Обретая духовные узы, персонаж обязан выбрать один из нижеследующих эффектов: 1. 1к10 очков безумия (этот вариант неприменим к персонажам-еретикам, т. к. они не накапливают безумие); 2. Потеря зрения; 3. Уменьшение одной характеристики на 1к10; 4. Случайная мутация. Кроме того, псайкер находится в неоплатном долгу перед покровительствующей ему сущностью, что подразумевает несение им определенных обязанностей и другие последствия.

Зверь

Существо с этой особенностью звероподобно и руководствуется более инстинктами, нежели разумом. Независимо от того, насколько высок Интеллект существа, это всё равно интеллект животного. Носитель этой особенности никогда не обязан прокидывать проверки «Выживания», находясь в привычной для себя среде обитания. Если это существо не загнано в угол и не умирает от голода, оно обязано предпринимать Серьёзную (+0) проверку Силы воли при ранении, испуге или если оно было ошеломлено. При провале, существо пытается убежать.

Копатель (X)

Существо с этой особенностью способно передвигаться сквозь твердые предметы, прокапывая себе путь. Числом в скобках обозначена его скорость при перемещении подобным образом. Некоторые существа могут прокладывать себе путь сквозь песок, землю, камень и тому подобное, другие – даже через металл (см. описание существ). Копая, существо оставляет позади себя тоннель. Существа, на один размер меньше (см. описание особенности «Размер») могут свободно перемещаться в этом тоннеле. Каждый раунд есть 50%-я вероятность, что тоннель за существом обрушится.

Коренастое

Коренастое существо сложнее сбить с ног – оно получает бонус +20 к проверкам на сопротивление захвату и эффектам таланта «Нокдаун».

Летун (X)

Широкие кожаные крылья, газовые мешки или энергии Варпа даруют этому существу способность летать. Числом в скобках обозначена его скорость при таком полете. Это число заменяет бонус Ловкости для действий передвижения (подробнее см. главу I «Игровой процесс»).

Машина (X)

Существо с этой особенностью создано из неорганических и куда более устойчивых к внешним воздействиям материалов, нежели плоть. Машине не нужно дышать, она свободно чувствует себя в вакууме, при предельно низких температурах, на неё не работают психосилы, воздейству-

Имплантаты Механикус

Персонаж служил Машинному богу до своего падения или получил имплантаты уже после него. Так или иначе, он наделён имплантатами, непостижимыми для других еретиков.

Хотя технически всё нижеперечисленное – это аугментации или кибернетические улучшения, их вживляют лишь немногим специально отобранным людям, и заполучить такие имплантаты очень непросто.

Электропривой: небольшой разъём, связанный непосредственно с нервной системой носителя. Обученный носитель такого устройства может подключаться при его помощи к информационным каналам механизмов и информационным сетям. Электопривои существуют во множестве видов – черепные шунты, пальцевые щупы, позвоночные разъемы.

Электротатуировки: металлические кожные имплантаты, размером с ладонь, для непосвященного кажущиеся обычными татуировками. Электротатуировки внедрены в нервную систему, где их питает энергия эманаций плоти и священные механизмы конденсаторной катушки. Обучение позволяет применять эту энергию разными способами.

Респираторный блок: система из множества трубок, кабелей, вокс-решеток и других имплантатов, встроенных в шею и верхнюю часть груди. Это устройство фильтрует воздух, предоставляя владельцу +20 к сопротивляемости летучим токсинам и газовому оружию. Также респиратор включает вокс-синтезатор, способный передавать речь носителя множеством способов

Кибермантия: конструкция из металла, кабелей и импульсных излучателей, вживленных в позвоночник и нижнюю часть грудной клетки. При подключении новых имплантатов она действует как подкожное крепление. Многие техножрецы относятся к кибермантии как к «истинной плоти».

Конденсаторная катушка: накопитель энергии, внедренный в кибермантию. Он способен хранить энергию и создавать различные виды полей. Катушки бывают самыми разными – от небольших кристаллических блоков до громоздких гальванических элементов.

Черепной контур: последовательность связанных процессоров, имплантатов и кортикальных микросхем, призванных улучшать мыслительные возможности носителя. Большая часть деталей расположена снаружи, в кожухах, привинченных к черепу, но некоторые вживляются прямо в мозг.

ющие на разум. Она получает дополнительное количество очков брони, указанное в скобках, которые к тому же, спасают от огня. Они складываются с теми, что дают носимые доспехи, но не складываются с теми, что предоставляет особенность «Природная броня (Х)».

Многорукое (Х)

Это существо располагает больше чем одной парой рук. Точное количество рук указано числом в скобках – например, четырехрукий генокрад имеет особенность «Многорукое (4)». Эта особенность предоставляет бонус +10 к проверкам «Атлетики», связанными с плаваньем или лазаньем. Кроме того, за каждую пару рук (т. е. число в скобках, разделенное на 2) существо может провести одну дополнительную атаку, как если бы оно имело несколько единиц холодного оружия (для этого существо обязано располагать настоящим или природным оружием). Помните, что существо все ещё должно обладать талантом «Парное оружие (Рукопашная)», чтобы совершать несколько атак в течение одного хода.

Неумирающее

Существо имеет странную и непостижимую физиологию. На него не оказывают эффекта болезни, яды и токсины. Ему не нужно дышать, и оно может выжить даже в вакууме.

Ночное зрение

Существо с это особенностью может нормально видеть в полной тьме и никогда не получает штрафов за ведение боя в слабоосвещенных или вовсе неосвещенных местах.

Одержимость

Некоторые духи и создания Варпа способны вселяться в тела смертных. Это куда более жуткий и болезненный процесс, чем любой вид контроля разума или даже чем присущая сильнейшим псайкерам способность «надевать» чужое тело. Создание Варпа почти срастается со своей жертвой, дабы получить возможность пребывать в нашем мире. Игромеханическая сторона такого явления подробно описана ниже, но обстоятельства и природа сущности может быть совершенно различными. Учтите, что эти правила неприменимы для демонхостов – призванных и укрощенных особыми ритуалами демонов, помещенных в живые вместилища. Эти существа используют свои собственные правила.

Атака вселением

Существо должно находиться в нескольких метрах от предполагаемой жертвы и потратить полное действие. Существо и его цель каждый раунд предпринимают встречную проверку Силы воли до тех пор, пока кто-то из них не наберет на пять ступеней успеха больше чем противник – результаты, набранные в каждом раунде, складываются. Победа жертвы в этом состязании означает, что ей удалось справиться с «вторженцем», и тот не может пытаться вселиться в неё ещё 24 часа. Кроме того, неудачливый «вселенец» получает 1к10 единиц энергетического урона, от которого не спасают ни очки брони, ни бонус Выносливости. Победа «вселенца» означает начало одержимости.

Эффекты одержимости

Вселившаяся в чужое тело сущность получает полную власть над своей жертвой и может управлять ей как захочет, не обращая внимания на боль и увечья (а то и вовсе специально калечить или изменять тело жертвы, повинуясь минутному капризу). Вселившаяся сущность использует свои показатели Интеллекта, Восприятия, Силы воли и Общительности, свой пси-рейтинг и психосилы, а также свои «интеллектуальные» умения и таланты (и не может применять «интеллектуальные» умения и таланты жертвы). Сила и Выносливость жертвы возрастают на +10, а количество ран – на 1к10+3. Также «вселенец» может при помощи успешной проверки Интеллекта, прочесть воспоминания своей жертвы или воспользоваться её умениями. В случае демонической одержимости, жертва имеет немалый шанс немедленно мутировать и получать новые мутации в течением времени (подробнее о мутациях см. главу IX «Порча и Тёмная слава»).

Последствия одержимости

Если вселившуюся сущность удалось изгнать из тела жертвы, а последней – пережить эту процедуру, она немедленно получает 1к10 очков Безумия, а её Выносливость и Сила воли навсегда понижаются на 2к10. Если жертва одержимости, подобно игровым персонажам-еретикам, невосприимчива к безумию, она вместо этого получает 1к10 очков Порчи.

Оружие Варпа

Существо с этой особенностью обладает частично нематериальным оружием, способным игнорировать такие мирские вещи как доспехи или укрытия. Атаки существа с этой особенностью (в т. ч. сделанные с помощью природного оружия) не обращают внимания на физическую броню, если она не защищена от Варпа. Защитные поля действуют как обычно.

Паникёр

Провалив проверку Силы воли, существо, обладающее этой особенностью, немедленно впадает в панику, бросается вперед, сломя голову, и бежит по прямой, до тех пор, пока источник опасности не будет оставлен далеко позади или затопан. Любой, оказавшийся на пути паникёра получает урон, равный урону от природного оружия существа (или 1к5+БС, если природного оружия у существа нет). Одно запаниковавшее существо автоматически повергает в панику других существ с этой же особенностью. Паника длится до тех пор, пока существо не потеряет из виду источник опасности или 1к10 минут – в зависимости от того, что позднее.

Парящее (Х)

Существо обладает ограниченными способностями к полету. Оно не может подниматься на высоту, превышающую два метра. Числом в скобках обозначена его скорость при таком полете. Это число заменяет бонус Ловкости при расчете скорости передвижения (подробнее см. главу I «Игровой процесс»).

Ползун

Черви, змеи и им подобные существа не ходят, а ползают. Скорость передвижения таких созданий (определяемая бонусом Ловкости) снижается вдвое (округлять вверх), но они никогда не получают штрафов за передвижение по пересечённой местности.

Таблица 4-8 Размер

Размер	Модификатор на попадание	Модификатор «Скрытности»	Скорость передвижения
Крошечный (1): автоперо, нож	-30	+30	БЛ-3
Маленький (2): болт-пистолет, сервочереп	-20	+20	БЛ-2
Небольшой (3): гретчин, ребёнок	-10	+10	БЛ-1
Средний (4): человек, эльдар	0	0	БЛ
Крупный (5): орк-ноб, космодесантник в броне	+10	-10	БЛ+1
Большой (6): шагоход «Часовой», круут-бык	+20	-20	БЛ+2
Огромный (7): средний танк, великий демон	+30	-30	БЛ+3
Громадный (8): «Лэнд Рейдер», великий кнарлок	+40	-40	БЛ+4
Колоссальный (9): сквиггот	+50	-50	БЛ+5
Титанический (10): линейный титан «Разоритель», ординатус	+60	-60	БЛ+6

Порождение кошмаров

Некоторые сущности Варпа настолько могущественны, что их тела практически невозможно уничтожить или как-либо повредить. Подобные твари совершенно невосприимчивы к воздействиям ядов, болезней и оглушения, им не нужно дышать, они не истекают кровью и не страдают от природных опасностей. Также они игнорируют любой результат Критического урона, если он не уничтожает их на месте. Игнорирование Критического урона не действует, если этот урон нанесет психосилами, психосиловым оружием или святой атакой.

Потустороннее

Такие понятия как «здравый смысл» и «нормальность» не имеют ничего общего с разумом этого существа. Оно невосприимчиво к страху, подавлению огнём, очкам безумия и психосилам, способным затуманить или подчинить разум.

Прикосновение Судьбы (Х)

Существо или НИП обладает количеством очков судьбы, указанным в скобках. Оно может использовать эти очки так же как все игровые персонажи, в том числе и сжигать их для того, чтобы избежать смерти (по решению мастера). Также к таким НИП применяются правила фанатичной ненависти. Взаимодействие НИП и Очков Судьбы подгробно описано на странице XXX.

Природная броня (Х)

Существо обладает очень крепкой шкурой или экзоскелетом, отчасти спасающим от ударов. Число в скобках (Х) показывает, сколько очков брони получает существо на все зоны попадания. Эти очки брони складываются с теми, что дают носимые доспехи, но не складываются с теми, что предоставляет особенность «Машина (Х)».

Природное оружие

Существо способно рвать и терзать врагов своими острыми когтями, зубами, шипами или другим дарованным самой природой оружием. Оно считается вооруженным, даже если не имеет при себе оружия, а его атаки наносят 1к10+БС единиц урона. Для проведения атак природным оружием используется Ближний Бой . Природным оружием нельзя парировать, но его же нельзя выбить из рук (разве что целиком отрубить конечность). Кроме того, существа с этой особенностью невосприимчивы к свойству «Силовое поле» – считается, что у них хватает когтей, зубов или шипов для того, чтобы не обращать внимания на потерю пары-тройки. Природное оружие имеет свойство «Примитивное (7)», если иного не указано в профиле.

Псайкер

Благодаря воздействию сверхъестественных сил, изучению запретных знаний или просто могучей воле, этот персонаж стал псайкером, способным направлять силы Варпа по своему желанию. Эта особенность не дает преимуществ сама по себе, но позволяет персонажу приобретать умение «Псичувство», и таланты «Пси-рейтинг» и «Психосила».

Размер (Х)

Существо принадлежит к одной из десяти категорий размера, указанных в таблице 4-8 «Размеры». Размер существа влияет на его скорость передвижения, на то, насколько хорошо существо может прятаться и действовать незаметно и то, насколько легко попасть по нему в бою. Рассчитывая Скорость передвижения существа, сначала прибавляйте модификатор размера и только потом – все остальные (например, от «Четвероногости»). Человек имеет «Размер (4)». Размер не может упасть меньше 1.

Регенерация (Х)

Существа с этой особенностью очень быстро залечивают свои раны. Каждый раунд, в начале своего хода, существо предпринимает проверку Выносливости для того, чтобы излечить количество урона, равное числу в скобках. Существо теряет эту особенность, будучи убитым.

Сверхъестественная характеристика (Х)

Одна или несколько характеристик существа очень высоки. Это отображается числом в скобках, на которое увеличивается бонус связанной характеристики. Например, существо с Силой 41 имеет бонус Силы 4. Если это суще-

ство получит «Сверхъестественную Силу (+3)», его бонус Силы возрастет до 7 (4+3=7). Существо может иметь несколько таких особенностей, но все они должны быть связаны с разными характеристиками. Успешные проверки характеристики, связанной с этой особенностью, получают дополнительное количество ступеней успеха, равное половине числа в скобках.

Сверхъестественные чувства (X)

Существо может воспринимать окружающую реальность, используя не только зрение или слух, но и иные, более совершенные органы чувств – например, чувствительные волоски на коже или другие, не менее необычные штуки. Эта особенность подразумевает указание дистанции, на которой эти чувства работают (в метрах) – она указана в скобках.

Свирепый натиск (X)

Существо с этой особенностью наносит дополнительный урон (его количество указано в скобках) при каждой атаке в тот ход, в который оно предпринимало действие «Натиск».

Слепое

Слепые существа всегда автоматически проваливают все проверки, основанные на зрении, и все проверки Дальнего Боя. Кроме того, они получают штраф -30 на все проверки Ближнего боя и другие, связанные с необходимостью видеть противника. Учтите, что эта особенность означает не только то, что существо не может видеть, но и то, что оно не имеет никаких других органов чувств, что могли бы заменить зрение. Если слепое существо обладает талантом «Бой вслепую», штраф на Ближний Бой снижается с -30 до -15.

Смертоносное природное оружие

Это существо способно голыми руками ломать пласталь и пробивать броню. Оно обладает всеми преимуществами особенности «Природное оружие», но атаки им больше не имеют свойства «Примитивное».

Стая

Это существо – стая мелких тварей, что не в силах справиться с врагом с одиночку, но способны задавить его числом. Стая обычно состоит из крошечных или маленьких существ. Любое оружие, что не имеет свойств «Взрыв», «Зажигательное», «Распыляющее» или «Разлёт», наносит только половину урона. Как правило, стаю нельзя взять в захват, сбить с ног или подавить огнём. Также стая нередко может «просачиваться» в узкие проходы, вроде вентиляций, воздуховодов и тому подобные, но не может прыгать. Стая считается уничтоженной, когда её количество ран падает до нуля. Атаки стай имеют случайную Бронебойность (бросайте кости за каждую достигшую цели атаку), что отражает возможность орды маленьких тварей облепить врага и кусать в самые уязвимые места.

Страх (X)

Это существо имеет жуткий облик. Эта особенность имеет показатель (число в скобках от 1 до 4), показывающий, насколько страшно существо. Чем выше уровень страха, тем сложнее встретившимся с этим созданием держать себя в руках и не сойти с ума. Встречая существо с этой особенностью, персонаж обязан преуспеть в проверке Силы воли, модифицированной показателем особенности «Страх» (см. таблицу 4-7) или сделать бросок по таблице 8-4 «Шок» (см. стр. 277), добавляя +10 к результату броска за каждую ступень провала, набранную в проверке Силы воли.

Таблица 4-7 Уровни страха

Уровень страха	Штраф
Беспокоящий (1)	0
Пугающий (2)	-10
Устрашающий (3)	-20
Ужасающий (4)	-30

Фазовое

Существа с этой особенностью могут делать свои тела бесплотными и подобно призракам проходить сквозь твердые преграды любого типа. Эта особенность действует точно также как особенность «Бестелесное», за исключением того, что существо может становиться бесплотным или возвращаться в обычное состояние, потратив Полудействие. Для фазовых существ есть дополнительные ограничения. Такие создания не могут пересекать психически заряженные или святые преграды, а также поля Геллера, пустотные щиты и другие энергетические поля, созданные для применения в открытом космосе или манипулирования Варпом.

Четвероногое

Четвероногое существо способно перемещаться куда быстрее, чем двуногое. Его базовая Скорость передвижения, определяемая бонусом Ловкости (см. стр. 39), удваивается. Эта особенность предназначена для существ, обладающих задними ногами или лапами, не обязательно четвероногих. Если у существа больше четырех ног, оно также удваивает свою скорость передвижения, после чего дополнительно добавляет к нему +2 за каждую дополнительную пару ног, сверх обычных двух пар (например, если у существа 6 ног, то его скорость передвижения будет равна БЛ*2+2, если восемь – то БЛ*2+4).

Эхолокация

Существо с этой особенностью воспринимает окружающий мир, испуская постоянный высокочастотный звук, позволяющий определять местоположение твёрдых объектов в радиусе 30 метров. Другие существа, находящиеся в этом радиусе и прошедшие Сложную (-10) проверку умения «Бдительность», могут расслышать его.

Ядовитое (X)

Существо с этим талантом ядовито. Персонаж, что успешно нанес урон такому существу в ближнем бою, должен пройти проверку Выносливости в конце своего хода со штрафом -10 * (X) или получить 1к10 очков урона того же типа, что и у оружия, которым был нанесён этот удар. Этот урон не снижается ни очками брони, ни бонусом Выносливости. Например, существо с особенностью «Ядовитое (4)» накладывает штраф -40 на проверку Выносливости. Токсины некоторых существ наносят больший урон или обладают иным эффектом – он указан в описании каждого конкретного существа.

Арсенал

ОРУЖИЕ

•

ДОСПЕХИ

•

СНАРЯЖЕНИЕ

•

ИНСТРУМЕНТЫ

•

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТАТЫ

•

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Глава V: Арсенал

«Сила – это иллюзия, создаваемая хитростью человека, его оружием, а также готовностью использовать это, чтобы отрывать врагам лица»

— Седьмой обитатель Кровавого дитя

Валюта Вихря — насилие. Треск разрываемой цепным мечом плоти и умиротворяющий взрыв болтерного заряда — музыка для служителей Тёмных богов, которые упиваются разрушением и смертью. Как правило, обитатели Вихря добывают оружие из кузниц окружающего их Империума, где оно производится миллиардами и в время непрекращающихся войн рассеивается по пустоте, пока не попадёт в руки еретиков и отступников. Не скованные узами ордосов и Адептус последователи Тёмных богов часто переделывают, извращают и изменяют своё оружие, иногда даже передавая ему порчу Хаоса.

Оружие, броня и снаряжение жизненно важны для того, кто хочет выжить и победить. С правильным оружием и бронёй эффективность персонажа многократно возрастает, а его шансы сокрушить врагов и продолжать существование по имя славы Тёмных богов – возрастают. Эта глава описывает все виды доступной персонажам **Black Crusade** экипировки – от скромных лазпистолетов и ауспиков, до могучих силовых доспехов и плазменных пушек.

Приобретение снаряжения

Чтобы приобрести экипировку, персонажу необходимо иметь возможность его найти и добыть его (хотя можно снять с трупов врагов!). Все персонажи в начале игры обеспечены оружием, бронёй и снаряжением в зависимости от особенностей создания персонажа (см. главу II «Создание персонажа»). Всё прочее снаряжение должно быть приобретено (или найдено) во время игры или между игровыми встречами. Приобретение экипировки зависит от Доступности предмета и Тёмной славы персонажа (меры его богатства и влияния). Как использовать Тёмную славу для приобретения предметов, описано на стр. 305.

Качество

Характеристика «Качество» отображает то, насколько хорошо предмет был сделано или насколько хороши были исходные материалы. Все предметы обладают показателем Качества (обычно Средним), которые может изменить его игровую эффективность. Как именно Качество изменит предмет или услугу – зависит от самого предмета или услуги. Для оружия и брони существуют общие правила; все прочие предметы и услуги будут встречаться реже, и воздействие Качества на них определяется мастером. Как правило, услуги Низкого качества не так хороши и требуют много времени, а предметы – ломаются в самое неподходяще время. Услуги Хорошего и Отличного качества, напротив, оказывают быстрее и лучше (и даже с некоторыми дополнительными бонусами), а предметы будут качественно сделаны и смогут выдержать даже самое грубое обращение. Как качество влияет на ценность и стоимость предмета описано в главе I «Игровой процесс».

Качество стрелкового оружия

Низкое: это низкопробное и опасное в использовании

Тёмная эра технологий

Технологии – обычное дело в Империуме сорок первого тысячелетия, но они таинственны и непостижимы. За прошедшие века истинное понимание было почти целиком утрачено и заменено догматами, зубрежкой инструкций и мифами, что распространяют слуги Лжеимператора. Обитатели Вихря могут на зачаточном уровне понимать то, как работает их оружие и снаряжение, но, вероятно, смогут устранять простые поломки, но понятия не имеют, что за магия происходит под металлическим корпусом. Разумеется, техножрецы понимают больше и знают, что всегда мудро будет проявить уважение к машинному духу и умиротворять его правильными ритуалами и обрядами, только те, кто хочет, чтобы оружие подвело в пылу битвы, пренебрегут этим знанием.

оружие имеет свойство «Ненадёжное». Если у оружия уже есть это свойство, оно будет давать Осечку любом неудачном броске на попадание.

Среднее: не оказывает никакого эффекта. Любое стрелковое оружие обладает таким уровнем Качества, если не сказано иное.

Хорошее: это оружие добротно сделано. Оно теряет свойство «Ненадежное». Если оружие изначальное не было ненадёжным, оно получает свойство «Надёжное». Изначально надёжное оружие не получает иных преимущество, кроме отличного внешнего вида.

Отличное: это оружие самого лучшего качества – оно никогда не даёт Осечек и не Перегревается – такие неприятности считаются обычными промахами.

Качество холодного оружия

Низкое: это небрежно сработанное или дурно сбалансированное оружие накладывает штраф -10 на все проверки Ближнего боя с ним.

Среднее: не оказывает никакого эффекта. Любое холодное оружиеобладает таким уровнем Качества, если не сказано иное.

Хорошее: это искусно сконструированное и тщательно сбалансированное оружие дает бонус +5 на все проверки Ближнего боя с ним.

Отличное: превосходные материалы и великолепная конструкция этого оружия дают бонус +10 на все проверки Ближнего боя с ним, а так же увеличивают урон на 1.

Качество брони

Низкое: скверно подогнанную, плохо спроектированную или поврежденную броню Низкого качества нелегко носить. Персонаж в таких доспехах получает штраф -10 ко всем проверкам Ловкости

Среднее: не оказывает никакого эффекта. Любая броня обладает таким уровнем Качества, если не сказано иное.

Хорошее: хорошо сделанную и отлично подогнанную броню легче носить. Представительный внешний вид помогает персонажу произвести впечатление, давая +5 к проверкам Социальных умений (по выбору игрока). Сияющий бронзовый доспех может предоставлять +5 к проверкам «Обаяния», или +5 к проверкам «Запугивания» при допросе схваченного чиновника за вырезанные на броне особенно пугающие символы

Отличное: тонко отделанная и в совершенстве подогнанная, броня Отличного качества подобна второй коже. Она даёт обычные бонусы Хорошего качества, а также весит вдвое меньше обычного и увеличивает количество очков Брони на 1.

Оружие

«Неиспользуемое оружие проживает жизнь впустую»

— Барлагст, владелец «Изначального мучения»

Оружие делится на несколько групп, охватывающих всё разнообразие стрелкового (от арбалетов до плазменных пушек) и холодного оружия. Всё оружие, даже если оно Низкого качества, имеет кобуру или ремень для переноски, включенный в цену оружия.

У каждого оружия есть профиль, в котором описаны следующие данные, предоставляющие игрокам и мастеру все необходимые сведения:

Название: как оружие называется.

Класс: указывает, к какому классу относится **Оружие:** холодное оружие, метательное, пистолеты, лёгкое или тяжёлое.

- Холодное оружие используется в ближнем бою. При использовании такого оружия, персонаж добавляет свой бонус Силы к наносимому урону.
- Метательное оружие приводится в движение исключительно мускульной силой. Это ножи, топоры, копья и так далее. Метательное оружие не может использоваться в рукопашном бою (если используется, то считается импровизированным оружием) кроме тех случаев, когда оно относится также к классу холодного. При использовании метательного оружия вы добавляете свой бонус Силы к наносимому урону (за исключением взрывчатки – например, гранат).
- Пистолеты — одноручное стрелковое оружие, которое также может использоваться в ближнем бою. Однако, при использовании пистолета в ближнем бою, стрелок не получает бонусов и штрафов за расстояние или прицельное снаряжение. Пистолеты со свойством «Разлёт», при стрельбе в рукопашном бою, считаются стреляющими В упор, но не получают бонус +30 к Дальнему бою.
- Лёгкое оружие обычно необходимо держать двумя руками. Его можно держать и одной, но это наложит штраф -20 на попадание.
- Тяжёлое оружие всегда требует двух рук и должно иметь опору, чтобы не получать штрафов – сошки, треногу или даже подоконник или мешок с песком (а то и плечо стрелка в случае реактивных гранатомётов). Стрельба из тяжёлого оружия без опоры налагает штраф -30 на попадание и не позволяет стрелять Короткими и Длинными очередями.

Дальнобойность: это число показывает насколько далеко из оружия можно прицельно стрелять (в метрах). Короткая дистанция составляет половину этого числа, а Дальняя равна удвоенной Дальнобойности (бонусы и штрафы за дальность описаны на странице 245-246 **главы VII «Бой»**). Из оружия нельзя стрелять в цели на расстояние более чем в четыре раза превышающее Дальнобойность.

Скорострельность (СкС): показывает, сколько патронов/зарядов оружие выстреливает при стрельбе

Короткими или Длинными очередями, если имеет эти режимы, и сколько при этом тратит боеприпасов. Скорострельность оружия указывается тремя символами. Первый показывает, может ли оружие стрелять одиночными (О). Второе и третье – числа, показывающие, сколько патронов/зарядов оружие тратит при стрельбе Короткой и Длинной очередью. Если вместо числа стоит прочерк – оружие не может вести огонь в таком режиме. Кроме того, у оружия могут быть и особые режимы огня – в таком случае, каждый будет отдельно указан в профиле. Персонаж должен выбрать, в каком режиме он будет стрелять перед совершением атаки.

Урон: тяжесть причиняемых оружием повреждений и их вид. В случае Критического урона, он бывает: Энергетическим (Э), Ударным (У), Резаным (Р) или Взрывным (В).

ББ (Бронебойность): отображает, насколько хорошо оружие пробивает броню. Когда выстрел или удар этого оружия попадает по цели, уменьшите очки Брони в зоне попадания на величину Бронебойности. Результат меньший 0 считается как 0 (т. е. броня защиты не даёт). Затем подсчитайте урон как обычно. Например, если из оружия с Бронебойностью 3 попадают по цели с 5 очками Брони, считается что у цели только 2 очка брони против урона от этого попадания. Заметьте, что Бронебойность не работает против защитных полей, но влияет на укрытия.

Маг (Магазин): Сколько патронов/зарядов содержит оружие, если оно полностью заряжено.

Пер (Перезарядка): Сколько действий занимает перезарядка оружия. Обычно это Полу (полудействие) или ПД (полное действие). Перезарядка некоторых видов оружия может занимать несколько раундов (и требовать Длительного действия). Количество раундов отображается числом, например 2 ПД означает, что перезарядка займёт 2 полных действия.

Свойства: здесь указываются особые свойства оружия – например, радиус взрыва выпущенного снаряда или необходимость перезарядки между каждым залпом.

Вес: указывает, сколько весит оружие, обычно в килограммах.

Доступность: отображает насколько сложно достать такую вещь. Эта характеристика используется, когда персонаж делает проверку Приобретения (см. страницу 306).

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Некоторое оружие наделено особыми свойствами – например, оно может наносить особый урон или накладывать некие эффекты. Ниже приведен список наиболее широко используемых свойств. Многие особенности имеют вариативный показатель (обозначается как X в скобках). У конкретного оружия вместо X будет 1 или выше, в зависимости от силы или зоны действия эффекта.

Бритвенной остроты

Некоторые виды оружия или типы боеприпасов могут проникнуть прямо через броню, стоит только попасть в нужное место. Если владелец оружия набрал три или более степени успеха при атаке им, то при расчёте атаки показатель Бронебойности оружия удваивается.

Применение оружия без таланта

Если персонаж не обладает подходящим талантом для оружия (см. главу IV «Таланты и особенности»), он будет использовать его не так хорошо. Он получает штраф -20 к любым подходящим проверкам Ближнего или Дальнего боя. Если оружие не использует проверку на попадание (таковы, например, огнемёты), этот штраф становится бонусом к проверке «Уклонения» его целей.

Взрыв (X)

Ракеты, гранаты и некоторое другое оружие при попадании взрываются, поражая всё вокруг. При расчете попадания из такого оружия поражёнными считаются все, кто находится в X метрах от точки, куда пришлось попадание, или ближе. Все задетые взрывом получают одинаковый урон – бросайте кости один раз.

Галлюциногенное (X)

Некоторое оружие использует наркотики или влияющую на сознание экзотическую энергию, чтобы дезориентировать или выводить цель из строя. Такое воздействие часто вызывает недолговечные психические отклонения и мании. Поражённое галлюциногенным оружием существо должно пройти проверку Выносливости со штрафом, равным X*10. В случае провала у жертвы начинаются галлюцинации – бросьте 1к10 по таблице 5-1: Эффекты галлюциногенов. Респираторы и герметичная броня дают бонус +20 к этой проверке. Эффект длится один раунд, и ещё один дополнительный раунд за каждую степень провала.

Гибкое

Некоторое оружие – например, хлысты – сплетено из гибкой кожи или сделано их свободно соединённых частей, вроде звеньев цепи. Хлёсткие удары такого оружия нельзя Парировать.

Гиростабилизованное

На таком оружии (обычно на конце ствола) установлен небольшой блок автоматической стабилизации. Пусть он и не столь силён как гравиподвес, но может поддерживать оружие в наилучшем для стрельбы угле. Гиростабилизованное оружие не меняет возможную дальность поражения оружия, но цели находящиеся дальше, чем на Дальней дистанции считаются находящимися на Дальней дистанции. Тяжёлое оружие с этим свйоством снижает штраф за стрельбу без установки на опору до -20.

Громоздкое

Огромное, тяжёлое и неухватистое, это оружие совершенно не годится для искусного фехтования. Его нельзя использовать для Парирования или совершения Молниеносных атак.

Дымовое (X)

Вместо нанесения урона, это оружие формирует густые облака, создающие укрытие. Когда попадание сделано оружием с этим свойством, оно создает дымовую завесу в точке удара с радиусом в X метров. Эта завеса держится к10+10 раундов, или более короткий промежуток времени при неблагоприятных погодных условиях (смотри эффекты дыма на странице 243).

Зажигательное

Некоторые виды оружия изрыгают огромные сгустки пламени, воспламеняющее всё, чего касаются. Всякий раз, когда получает попадание от атаки с этим свойством (даже если эта атака не нанесла урона), она должна пройти проверку Ловкости или загореться (см. страницу 247).

Калечащее (X)

Особенно изуверские и смертоносные виды оружия иногда оснащают шипами или зазубринами, которые наносят страшные раны и остаются в ранах жертвы, порой приводя к смерти. Когда цель теряет хотя бы одну рану от этого оружия, она считается искалеченной до конца сцены или до тех пор, пока весь урон не будет исцелён. Если искалеченный персонаж в свой ход совершает больше чем Полудействие, он получает X очков резаного урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Максимальный режим

Оружие с этим свойством имеет два уровня мощности, что позволяет владельцу стрелять маломощными зарядами ради экономии боезапаса и большей скорострельности, либо совершать мощные одиночные выстрелы целой долгой перезарядки. Перед совершением атаки стрелок может выбрать один из двух режимов: обычный (использующий обычный профиль оружия) или максимальный. Когда из оружия стреляют в максимальном режиме, оно добавляет +10 метров к дальнобойности, +1к10 к урону и +2 к Бронебойности. Если у него есть свойство «Взрыв (X)», то значение этого свойства увеличится на +2 (т. е. «Взрыв (3)» превращается во «Взрыв (5)»). Кроме того, оружие поглощает в три раза больше боеприпасов для выстрела и получает свойство «Перезарядка».

Мельта

Это оружие полагается на сильный жар, сводящий на нет броню и превращающий даже надежнейшие доспехи в шлак. Такое оружие удваивает свою Бронебойность, когда стреляет с Короткой дистанции.

Надёжное

Основанное на проверенной временем технологии, такое оружие редко подводит. Надёжное оружие даёт Осечку только на «живом» результате 100. Надёжное оружие, имеющее качество «Распыляющее», или не использующее броски на атаку, никогда не даёт Осечек.

Ненадёжное

Некоторое оружие подводит гораздо чаще прочего – либо из-за плохого обслуживания, либо из-за некачественной сборки. Ненадежное оружие даёт Осечку при выпадении 91 и больше, даже если стреляет Короткой или Длинной очередью.

Несбалансированное

Обычно таким громоздким, неухватистым и часто тяжелым удобно наносить удары, но защищаться и парировать вражеские намного сложнее. Такие оружие нельзя использоваться для Молниеносных атак. Кроме того, это оружие накладывает штраф -10 при Парировании.

Неточное

Подобное оружие либо слишком громоздко, либо попросту лишено надёжного прицела. В любом случае из него тяжело хорошо прицелиться. Это оружие никогда не получает бонусов от «Прицеливания».

Обездвиживающее (X)

Такое оружие предназначено для запутывания врага. Получив попадание из такого оружия, жертва должна пройти проверку Ловкости со штрафом -(X*10) или оказаться обездвиженной. Например, «Обездвиживающее (1)» оружие накладывает -10 штраф. Обездвиженная цель не может предпринимать никаких действий, кроме попыток освободиться. За полное действие она может пройти проверку Силы либо Ловкости, штраф к которым равен штрафу изначальной проверки. Если проверка пройдена, цель разрывает путы или выскальзывает наружу. Цель считается Беспомощной пока не освободится.

Оборонительное

Оборонительное оружие, такое как щиты, предназначено для блокирования атак, но использовать его для нападения затруднительно. Защитное оружие дает бонус +15, когда используется при «Парировании» и штраф -10, когда им атакуют.

Оглушающее (X)

Некоторые виды оружия при попадании порождают оглушительный взрыв или ударную волну. Получившая попадание таким оружием цель должна пройти проверку Выносливости со штрафом, равным X*10. Например, оружие со свойством «Оглушающее (2)» даст -20 к проверке Выносливости, а «Оглушающее (0)» вызовет проверку без штрафа. Если цель провалит проверку, она будет Оглушена на один раунд за каждую степень провала. Если атака нанесла количество урона, превышающее бонус Силы цели, то цель также падает наземь.

Опустошительное (X)

Если целью является Орда, успешное попадание из этого оружия дополнительно уменьшает её Численность на X.

Оружие Варпа

Очень редкое оружие состоит из сырой силы Хаоса или создано мерзким колдовством – в любом случае оно губительно для всех живущих. Оружие Варпа игнорирует броню и укрытия. Защитные поля и специально защищённая броня работает как обычно.

Освящённое

Это оружие благословлено убивать сторонников Хаоса. Любой урон освященным оружием считается святым, что не даёт особых бонусов, но может иметь уникальное воздействие против некоторых демонических и варп-существ (см. стр. 140).

Осквернённое

Это оружие наполнено силой Хаоса и демонстрирует развращённость своего носителя. Это оружие увеличивает наносимый урон на бонус Порчи (количество десятков значения очков Порчи) носителя.

Таблица 5-1: Эффекты галлюциногенов

Бросок к10	Эффект
1	**Жуки-жуки-жуки-жуки!** Персонаж падает на пол, вертясь и крича, в попытках стряхнуть воображаемых насекомых, пожирающих его плоть и кожу. Персонаж считается Оглушенным.
2	**Мои руки…!** Персонаж убежден, что его руки превратились в мягкие щупальца, или, возможно, что плоть начала кровавыми кусками отставать от костей. Как бы то ни было, персонаж бросает всё, что держал в руках и проводит все время действия галлюциногена, уставившись на свои руки и крича. Персонаж считается Оглушенным.
3	**Они выходят из стен!** Персонаж видит отвратительных тварей, лезущих прямо из стен, пола, потолка или кустов и открывает огонь. Персонаж должен обстреливать случайные объекты в зоне видимости каждый раунд. Любое существо, попавшее на линию огня, подвергается атаке по общим правилам. Каждый раунд выбирайте новую цель случайно (используйте схему направлений на странице 244). При этом «7» означает, что персонаж стреляет в землю, а «0»—что он бешено палит в воздух.
4	**Меня никто не видит!** Посчитав себя невидимкой, персона начинает бесцельно бродить, корча окружающим рожи. Он ходит вразвалочку и куда придётся (см. схему направлений) каждый раунд, используя Полное действие для движения. Персонаж сохраняет свои Реакции.
5	**Я могу летать!** Небо кажется таким большим и манящим, персонаж начинает махать руками, подражая птеробелке. Он не может ничего делать, кроме как подпрыгивать, стоя на одном месте, но, случись ему оказаться на возвышенности, может броситься в случайном направлении и испытать на себе обычные для падения последствия – скорее всего, ужасные травмы или смерть.
6	**Они все хотят меня убить…** Персонажа охватывает мания преследования – он подозревает, что даже его товарищи собираются прикончить его. В свой ход персонаж должен двигаться в укрытие, уходя из поля зрения всех остальных персонажей. Там он будет прятаться, пока действие галлюциногена не пройдет.
7	**Мама, они достали меня…** Персонаж верит, что галлюциногенный газ токсичен и обрушивается на пол замертво. Персонаж считается Беспомощным. Любой другой персонаж, видевший эту «смерть», должен пройти проверку Интеллекта или поверить, что тот в самом деле умер.
8	**Я вас всех завалю!** Персонажа переполняет пылающая ярость и жажда насилия. Пока действие галлюциногена не пройдет персонаж впадает в неистовство (см. страницу 124) и атакует ближайшего противника.
9	**Я такой маленький!** Персонаж уверен, что съёжился, став в два раза меньше обычного, а всё вокруг стало таким большим и пугающим. Все прочие персонажи в отношении него получают особенность «Страх (3)».
10	**Черви!** Персонаж отчаянно пытается избавиться от воображаемого червя с огромными клыками обвивающего его ногу и медленно ползущего вверх. Если в руках есть оружие, персонаж стреляет в себя из него, если нет – бьет себя по ноге любым холодным оружием, находящимся в руках. Если в руках не оказывается оружия, он выхватывает любое из имеющегося у него и атакует себя им. Случайным образом определите ногу, охваченную предполагаемым червем. Атака автоматически попадает и наносит обычный урон.

Отравленное (X)

Некоторое оружие наносит урон токсинами и ядами. Если персонаж получил урон от оружия с этим свойством (после вычета брони и бонуса Выносливости), он должен предпринять проверку Выносливости со штрафом -(X*10) или получить 1к10 единиц дополнительного урона (того же типа, который был у оружия, что нанесло урон). Например, оружие со свойством «Отравленное (4)» накладывает штраф -40 к проверке Выносливости. Токсины некоторых существ или оружия обладают дополнительными эффектами или наносят больше урона – это будет указано в их описании.

Перегревающееся

Некоторое оружие склонно к перегревам. Причиной тому может быть неудачная конструкция или нестабильные сверхгорячие боеприпасы. Если при атаке выпадает 91 или больше, оружие перегревается. Державший его получает одно попадание из этого оружия в руку (правую или левую, по решению игрока). После расчёта попадания владелец должен пройти проверку Ловкости или бросить оружие (потратив Свободное действие). Независимо от того, бросил стрелок перегретое оружие или нет, должно охлаждаться целый раунд – в этот раунд его нельзя использовать. Оружие с этим свойством не даёт Осечек, но любой эффект, от которого оно должно это сделать, вызывает перегрев.

Перезарядка

Либо из-за взрывоопасной природы боеприпасов, либо из-за особенностей конструкции, такое оружие вынуждено делать паузы между выстрелами. После выстрела оружие должно провести раунд в покое и не может стрелять. Де-факто, персонаж может использовать оружие только каждый второй раунд.

Примитивное (X)

Такое грубое и простое оружие всё равно остаётся смертоносным, хоть и уступает более высокотехнологичным образцам. При броске на урон от этого оружия любой бросок выше X, считается X. Например, оружие со свойством «Примитивное (7)» будет считать все броски урона 8, 9 и 10 как 7. Однако, для того, чтобы впасть в Фанатичную ненависть, персонаж всё равно должен выбросить 10.

Проверенное (X)

Это оружие всегда причиняет тяжелые раны. При броске на урон любой результат, который меньше X, считается X. Например, оружие со свойством «Проверенное (3)» будет считать все броски урона 1 и 2 как 3.

Психосиловое

Используемое исключительно псайкерами, это ору-

жие содержит древние пси-схемы и редкие психоактивные кристаллы, что позволяет владельцу обращать свою ментальную мощь в смертоносную ударную силу. Психосиловое оружие может иметь самый необычный облик, но чаще всего встречаются мечи, топоры и посохи. Любое оружие со свойством «Примитивное» может быть Психосиловым, но это увеличивает его Доступность до Чрезвычайно редкой. Если владелец не является псайкером, психосиловое оружие считается обычным оружием своего типа, но не имеющим свойства «Психосиловое».

Однако в руках псайкера это оружие раскрывает свою истинную мощь. Психосиловое оружие получает бонус у наносимому Урону и Бронебойности, равный Пси-рейтингу владельца (например, персонаж с Пси-рейтингом 3 будет давать оружию +3 единицы урона и +3 к Бронебойности). Если оружие имеет свойство «Примитивное», оно его теряет. Кроме того, всякий раз, когда псайкер наносит противнику урон, он может, потратив Свободное действие, поразить неприятеля направленной в клинок ментальной мощью с жаждой убийства. Это требует Встречной проверки Использования Варпа против Силы воли жертвы. За каждую степень успеха оружие наносит дополнительно 1к10 единиц энергетического урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости. Психосиловое оружие не может быть уничтожено оружием со свойством «Силовое поле».

Разлёт

Стандартные боеприпасы этого оружия разбрасывает при выстреле, разрывая цели на близком расстоянии, но причиняя гораздо меньше вреде издалека. При стрельбе в упор это оружие дает +10 к попаданию и +3 к Урону. При стрельбе на Короткой дистанции оно получает +10 к попаданию. На Дальней и Сверхдальней дистанции оно получает -3 к урону (до минимума 0).

Разрывающее

Такое оружие – жестокое орудие убийства, как правило, состоящее из множества быстро движущихся зубцов, которые разрывают плоть и кости, или просто вырывающих из тела огромные куски. При атаке таким оружием, игрок бросает одну дополнительную кость при определении урона и отбрасывает наименьшее значение.

Разящее (X)

Часто для расправы над сильнейшими врагами необходимо особое оружие или специальные патроны, способные пробивать даже самую крепкую шкуру. При расчете урона от разящего оружия, уменьшите бонус «Сверхъестественной Выносливости» цели на X. Разящее оружие снижает лишь «Сверхъестественную Выносливость», но не базовый бонус Выносливости и не сохраняется после подсчета урона.

Распыляющее

Подобное оружие выпускает струю огня, поток жидкости или град осколков, что накрывают конус, чья длина равна дальнобойности оружия. Такое оружие не может стрелять на разные дистанции – зона поражения всегда одна, и попадание получают все, кто в ней окажется. Владельцу не нужно проходить проверку Дальнего боя; все существа в зоне поражения (30-градусный конус, чья длина равна дальнобойности оружия) должны пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости или получат одно попадание. Укрытие может спасти от такого оружия, но жертва должна быть закрыта им полностью. Так нет броска на атаку не совершается, считается, что атака попадает цели в корпус. Оружие даёт Осечку, если стрелок выбросил «живую» 9 на любой из костей урона.

Сбалансированное

Некоторые виды оружия (особенно ножи и мечи) сконструированы так, чтобы вес рукояти уравновешивал вес клинка — это упрощает фехтование. Сбалансированное оружие дает бонус +10 к проверкам Ближнего боя при проверках «Парирования» с использованием этого оружия. Если его носитель использует два Сбалансированных оружия, он получает только один бонус.

Силовое поле

Ударную часть такого оружия окутывают силовые поля, дающие ему огромную силу. Бонусы силового поля к Урону и Бронебойности уже включены в профиль такого оружия. Когда персонаж успешно использует силовое оружие для парирования удара оружием, что не имеет такого свойства (или таким не-силовым оружием парируют удар силового), киньте к100; при результате 26 или больше он вражеское оружие уничтожается. На оружие со свойствами «Силовое поле», «Оружие Варпа» или «Природное оружие» воздействие этого свойства не распространяется.

Спаренное

Простой способ увеличить огневую мощь – дать оружию два ствола! Спаренное оружие представляет собой две одинаковых единицы оружия, соединенных вместе и стреляющих одновременно. При стрельбе из спаренного оружия персонаж может получить либо бонус +10 на попадание, либо всегда засчитывать себе одно дополнительное попадание, если его атака попала в цель хоть раз. Оружие с этим свойством использует в два раза больше боеприпасов.

Точное

Некоторые виды оружия созданы для точного поражения целей и бесподобны в умелых руках. Оружие даёт дополнительный бонус +10 к Дальнему бою, когда стрелок использует Прицеливание. Этот бонус добавляется к бонусу, что предоставляет само Прицеливание. Кроме того, прицелившись и выстрелив одиночным из точного лёгкого оружия, персонаж наносит дополнительно 1к10 урона за каждые две степени успеха (до максимума в 2к10 дополнительного урона). Эти броски дополнительного урона не могут вызвать приступ Фанатичной ненависти.

Шоковое

Шоковое оружие может выводить противника из строя мощной волной энергии. Цель, которая получает попадание от этого оружия, должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости. Если цель её проваливает, то получает один уровень Усталости и Оглушение на количество раундов, равное количеству степеней провала.

Штормовое

Подобное оружие стреляет с невероятной скоростью – как правило, благодаря двум стволам. Это свойство

Валюта в Вихре

Всякая валюта в Вихре имеет стоимость либо потому что обеспечена состояниями хозяев отдельных планет, либо потому что ценна сама по себе – как, например, золотые монеты или драгоценные камни. Это значит, что в ходе своих странствий, персонажам может повстречаться небывалое разнообразие монет, побрякушек и бумажек – от рубальских осколков Гишабора – если верить слухам, что это фрагменты хрустального дворца одного князя демонов – кровавых расписок серых всадников, носящих следы крови каждого, через чьи руки они прошли. У иных в ходу бывает даже имперская валюта – например, тронные золотые из соседней Каликсиды, хотя владеть большим состоянием в тронах может быть опасно – в Вихре такого богача легко сочтут имперским лазутчиком. Какие бы валюты персонажи не использовали, она не играет роли в том, как они покупают и продают товары или оплачивают услуги, а мастер может придумывать новые методы оплаты в зависимости от того, куда занесёт персонажей.

Таблица 5-2: Эффекты ЭМ-поля

Бросок к10	Сила поля
1-2	Незначительная: поле не оказывает никакого заметного воздействия.
3-4	Слабый сбой: любые действия, требующие работы с технологическими устройствами (в том числе стрельба из оружия, не имеющего свойства «Примитивное», проверки «Техпользования» и любые физические действия персонажей, облаченны в силовую броню) получают штраф -10. Скорость передвижения для носителей силовой брони падает на 1.
5-6	Сильный сбой: любые действия, требующие работы с технологическими устройствами (в том числе стрельба из оружия, не имеющего свойства «Примитивное», проверки «Техпользования» и любые физические действия персонажей, облаченны в силовую броню) получают штраф -20. Скорость передвижения для носителей силовой брони падает на 3. Холодное оружие, оснащенное высокотехнологичными частями, действует как аналогичное ему Простое оружие.
7-8	Мёртвая зона: технологичные устройства в зоне ЭМ-поля перестают действовать. Силовая броня разряжается, отчего Скорость передвижения носителя падает до 1. Персонажи, обладающие хотя бы одним кибернетическим заменителем внутренних органов, получают один уровень Усталости з а каждый раунд, что они проводят в мёртвой зоне. . Холодное оружие, оснащенное высокотехнологичными частями, действует как аналогичное ему Простое оружие.
9-10	Длительная мёртвая зона: то же, что и обычная мёртвая зона, но на следующий ход она превращается не в сильный сбой, а в обычную мёртвую зону.

удваивает количество попаданий в цель и количество расходуемых боеприпасов. Например, при стрельбе их такого оружия Длинной очередью, каждая степень успеха приносит два дополнительных попадания (при этом общее количество попаданий не может превышать удвоенное количество выстрелов из этого оружия в режиме Длинной очереди).

ЭМИ (Х)

Подобное оружие нарушает функционирование механизмов, используя электромагнитное излучение или микроволны и поражая все в радиусе Х метров – например, оружие со свойством «ЭМИ (3)» накрывает область радиусом в три метра. Бросьте к10 по таблице 5-2: Эффекты ЭМ-поля (добавляя любые модификаторы от оружия) чтобы определить силу воздействия. Поскольку поле рассеивается медленно, сила его воздействия уменьшается на один шаг каждый раунд, до тех пор, пока не станет незначительным (то есть «сильный сбой» в следующий раунд станет «слабым», а еще через раунд эффект прекратиться вовсе). Эффекты нескольких ЭМ-атак в одной области не складываются, а создают новое воздействие, которое игнорируется, если меньше или заменяет старое, если больше него.

Стрелковое оружие

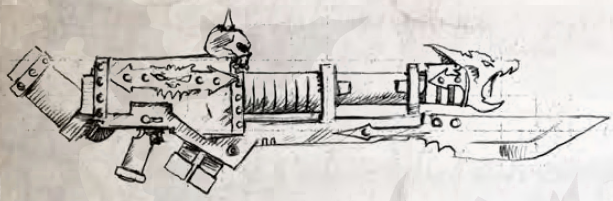
Лазерное оружие

Лазерное или «лаз» оружие – самое распространённое ныне. Его производят миллионы имперских миров-кузниц, и оно служит основным вооружением во всех владениях человечества. Лазерные винтовки и пушки относительно сложны в производстве, но их СШК хорошо изучены, а чрезвычайная неприхотливость и простота использования делают его идеаль-

ным для обитателей Вихря, и подходит даже хаосопоклонникам – благо, для стрельбы из него не нужна на особая подготовка, ни большая физическая сила.

Лазерная пушка «Адский молот»

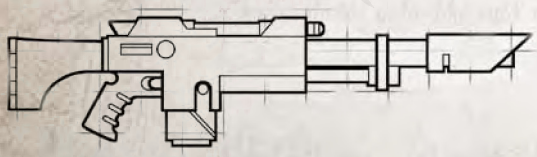
«Адский Молот» - распространённый вариант лазерной пушки, используемой Имперской Гвардией. Это большое и громоздкое оружие, которое обычно обслуживает расчёт из двух-трёх человек или одного легионера-предателя. Хотя в обращении такое орудие не очень удобно, его выстрел способен пробить танковую броню.



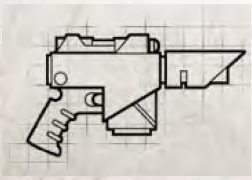
Лазган

Производимые триллионами экземпляров лазганы в сотнях местных и имперских моделей могут иметь самую разную конструкцию и внешний вид, но остаются надёжной и функциональной пехотной винтовкой. Несмотря на наличие более мощного оружия, немногие способны посостязаться с лазгаанми в надёжности и прочности.

Регулировка мощности: стандартное лазерное оружие может менять режим, что позволяет ему стрелять высокоэнергетическими импульсами. Это свойство особенно часто используется отступниками Вопящего вихря, которых не сдерживают диктаты Механикус, навязывающие какие-то рамки. Лазган можно переключить в режим усиленного заряда – это добавит +1 к урону, но каждый выстрел потребует вдвое больше боеприпасов. Кроме того, оружие можно переключить в режим перегрузки – это добавит +2 к урону и +2 к Бронебойности, но каждый выстрел потребует вчетверо больше боеприпасов, а само оружие потеряет свойство «Надёжное» и получит свойство «Ненадёжное».



Лазпистолет

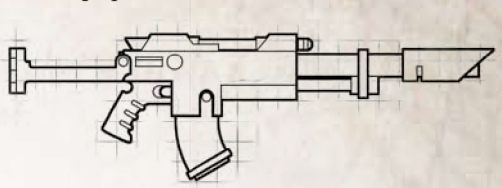


Не менее распространённый чем лазган, лазпистолет – излюбленное вспомогательное оружие, как имперских воинов, так и множества их врагов. Это привилегированное личное оружие имперских офицеров и вожаков отступников, и не менее надёжно, нежели лазган.

Лазпистолет может использовать правило «Регулировка мощности».

Лазкарабин

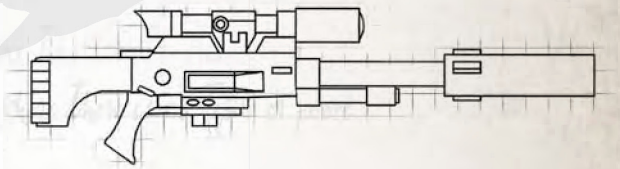
Лазкарабин – это укороченная версия лазгана и хорошее оружие для экипажей боевых машин и вспомогательного персонала. Уменьшенные габариты (для лазкарабинов характерны укороченные стволы и складные приклады) делают их популярными у любителей скрытного оружия. Из лазкарабина можно стрелять, держа его одной рукой, и получая при этом штраф -10, в отличие от обычного штрафа -20.



Длиннолаз

Любимая снайперами, особым образом модифицированная версия лазгана, обладающая повышенной точностью и дальнобойностью. Как понятно из названия, ствол этого оружия значительно длиннее, чем у лазгана, что увеличивает дальность стрельбы и предотвращает перегрев.

Длиннолаз может использовать правило «Регулировка мощности».



Мультилазер М41

Мультилазер – это скорострельный лазер со вращающимся блоком стволов, обычно играющий роль бортового противопехотного оружия. Увы, его выстрелы не обладают Бронебойностью лазерной пушки, что делает его менее эффективным против тяжёлой техники.

ТВЁРДОТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Эти пушки, иногда ещё именуемые свинцемётами, чрезвычайно распространены в Вихре. Многие чужие расы имеют свои версии этого оружия ввиду чрезвычайной простоты технологии и изготовления. Многие люди владеют тем или иным образцом такого оружия ради самозащиты.

Автоган

Дешёвый и простой в производстве автоган можно встретить в любом уголке галактики. Он не столь точен или надёжен как лазган, но искупает это высокой скорострельностью и дешевизной боеприпасов. Большинство автоганов используют твёрдые мелкокалиберные патроны и снаряжаются стандартизированными магазинами, но кроме того существует множество вариантов конструкции – в том числе, порождённые ксеносами.

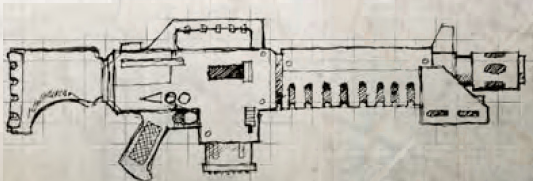


Таблица 5-3: Стрелковое оружие

Лазерное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	ББ	Маг	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Лазерная пушка «Адский Молот»	Тяжёлое	300 м.	О/–/–	5к10+10 Э	10	5	2 ПД	Проверенное (3)	55 кг.	Чрезвычайно редкое
Лазган	Лёгкое	100 м.	О/3/–	1к10+3 Э	0	60	ПД	Надёжное	4 кг.	Обычное
Лазпистолет	Пистолет	30 м.	О/2/–	1к10+2 Э	0	30	ПолуД.	Надёжное	1.5 кг.	Обычное
Лазкарабин	Лёгкое	75 м.	О/2/–	1к10+3 Э	0	60	ПолуД.	Надёжное	2.5 кг.	Обычное
Длиннолаз	Лёгкое	150 м.	О/–/–	1к10+3 Э	1	40	ПД	Точное, Надёжное,		
Разящее (4)	4.5 кг.	Скудное								
Мульти-лазер М41	Тяжёлое	150 м.	–/–/5	2к10+10 Э	2	100	2 ПД	Надёжное	35 кг.	Очень редкое

Твёрдотельное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Автоган	Лёгкое	100 м.	О/3/10	1к10+3 У	0	30	ПД	—	5 кг.	Среднее
Автопистолет	Пистолет	30 м.	О/–/6	1к10+2 У	0	18	ПД	—	1,5 кг.	Среднее
Штурмовой дробовик	Лёгкое	30 м.	О/3/–	1к10+4 У	0	12	2 ПД	Разлёт	5,5 кг.	Скудное
Лук	Лёгкое	40 м.	О/–/–	1к10 Р	0	1	ПД	Примитивное (6), Надёжное	2 кг.	Распространённое
Арбалет	Лёгкое	30 м.	О/–/–	1к10+1 Р	0	1	2 ПД	Примитивное (7)	3 кг.	Среднее
Кремневый пистолет	Пистолет	15 м.	О/–/–	1к10+2 У	0	1	3 ПД	Примитивное (8),		
Неточное, Ненадёжное	3 кг.	Обычное								
Кремневый мушкет	Лёгкое	30 м.	О/–/–	1к10+3 У	0	1	5 ПД	Примитивное (8),		
Неточное, Ненадёжное	7 кг.	Обычное								
Ручная пушка	Пистолет	35 м.	О/–/–	1к10+4 У	2	5	2 ПД	—	3 кг.	Скудное
Гарпуномёт	Лёгкое	40 м.	О/–/–	2к10+2 Р	0	1	4 ПД	Калечащее (5),		
Примитивное (9), Обездвиживающее (1)	18 кг.	Скудное								
Тяжёлый стаббер	Тяжёлое	100 м.	–/–/8	1к10+5 У	3	75	2 ПД	—	30 кг.	Редкое
Дробовик легиона	Лёгкое	30 м.	О/2/–	1к10+6 У	0	10	2 ПД	Надёжное, Разлёт	10 кг.	Очень редкое
Автопушка М41	Тяжёлое	300 м.	О/3/–	3к10+8 У	6	20	2 ПД	Надёжное	40 кг.	Очень редкое
Автопушка «Жнец»	Тяжёлое	300 м.	О/4/–	3к10+8 У	6	40	2 ПД	Надёжное, Спаренное	60 кг.	Чрезвычайно редкое
Дробовик	Легкое	30 м.	О/–/–	1к10+4 У	0	8	2 ПД	Разлёт	5 кг.	Распространённое
Автостаб	Пистолет	30 м.	О/3/–	1к10+3 У	0	9	ПД	—	1,5 кг.	Среднее
Стаб-револьвер	Пистолет	30 м.	О/–/–	1к10+3 У	0	6	2 ПД	Надёжное	1,5 кг.	Распространённое
Стаб-винтовка	Лёгкое	120 м.	О/–/–	1к10+3 У	1	5	ПД	Точное	5,5 кг.	Среднее

Болтерное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Болтган	Лёгкое	100 м.	О/3/–	1к10+5В	4	24	ПД	Разрывающее	7 кг.	Очень редкое
Болт-пистолет	Пистолет	30 м.	О/2/–	1к10+5В	4	8	ПД	Разрывающее	3,5 кг.	Очень редкое
Комбиболтер	Лёгкое	80 м.	О/3/–	1к10+5В	4	32	ПД	Разрывающее, Спаренное	12 кг.	Очень редкое
Тяжёлый болтер	Тяжёлое	150 м.	–/–/6	1к10+8 В	5	60	2 ПД	Разрывающее	40 кг.	Чрезвычайно редкое
Легионный болтган	Лёгкое	100 м.	О/3/–	1к10+9В	4	24	ПД	Разрывающее	10 кг.	Чрезвычайно редкое
Легионный болт-пистолет	Пистолет	30 м.	О/2/–	1к10+9В	4	8	ПД	Разрывающее	5,5 кг.	Чрезвычайно редкое
Легионный комбиболтер	Лёгкое	80 м.	О/4/–	1к10+9В	4	32	ПД	Разрывающее, Спаренное	15 кг.	Чрезвычайно редкое
Легионный тяжелый болтер	Тяжёлое	150 м.	–/–/6	1к10+12 В	5	60	2 ПД	Разрывающее	45 кг.	Чрезвычайно редкое

Мельта-оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Инферно-пистолет	Пистолет	10 м.	О/–/–	2к10+10 Э	12	3	ПД	Мельта	3 кг.	Чрезвычайно редкое
Легионный мельтаган	Лёгкое	20 м.	О/–/–	2к10+13 Э	12	6	2 ПД	Мельта	17 кг.	Чрезвычайно редкое
Мельтаган	Лёгкое	20 м.	О/–/–	2к10+10 Э	12	5	2 ПД	Мельта	15 кг.	Очень редкое
Мультимельта	Тяжёлое	60 м.	О/–/–	2к10+16 Э	12	12	2 ПД	Мельта, Взрыв (1)	40 кг.	Очень редкое

Таблица 5-3: Стрелковое оружие (Продолжение)

Плазменное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Легионный плазмаган	Лёгкое	100 м.	О/2/–	1к10+12 Э	10	24	5 ПД	Максимальное, Перегревающееся	18 кг.	Очень редкое
Легионный плазменный пистолет	Пистолет	30 м.	О/2/–	1к10+10 Э	8	12	3 ПД	Максимальное, Перегревающееся	4 кг.	Очень редкое
Плазменная пушка	Тяжёлое	150 м.	О/–/–	2к10+12 Э	10	16	5 ПД	Взрыв (3), Максимальное, Перегревающееся	40 кг.	Очень редкое
Плазмаган	Лёгкое	90 м.	О/2/–	1к10+8 Э	10	20	5 ПД	Максимальное, Перегревающееся	18 кг.	Очень редкое
Плазменный пистолет	Пистолет	40 м.	О/2/–	1к10+7 Э	8	10	3 ПД	Максимальное, Перегревающееся	4 кг.	Очень редкое

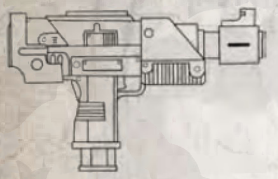
Зажигательное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Огнемёт	Лёгкое	20 м.	О/–/–	1к10+4 Э	2	6	2 ПД	Зажигательное, Распыляющее	6 кг.	Обычное
Ручной огнемёт	Пистолет	10 м.	О/–/–	1к10+4 Э	2	2	ПД	Зажигательное, Распыляющее	3,5 кг.	Скудное
Тяжёлый огнемёт	Тяжёлое	30 м.	О/–/–	1к10+8Э	5	10	2 ПД	Зажигательное, Распыляющее	20 кг.	Редкое
Легионный огнемёт	Лёгкое	20 м.	О/–/–	1к10+9 Э	4	6	2 ПД	Зажигательное, Распыляющее	10 кг.	Скудное
Легионный тяжёлый огнемёт	Тяжёлое	30 м.	О/–/–	1к10+12 Э	6	15	2 ПД	Зажигательное, Распыляющее	25 кг.	Очень редкое

Пусковое оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Гранатомёт	Лёгкое	60 м.	О/–/–	†	†	6	2 ПД	†	12 кг.	Среднее
Ракетная установка	Тяжёлое	300 м.	О/–/–	†	†	1	ПД	†	35 кг.	Редкое

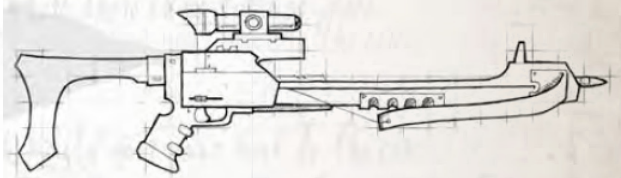
† *Урон, Бронебойность и свойства Пускового оружия зависят от используемых гранат и ракет.*



Автопистолет

Обычная пушка ульевика или отброса, автопистолет примечателен высокой скорострельностью и возможностью вести огонь разными типами боеприпасов.

Простой в управлении: штраф за использование этого оружия без таланта падает на -10 (т. е. -10 вместо обычных -20).



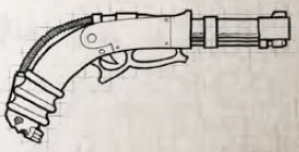
Штурмовой дробовик

Assault Shotgun

Военная версия стандартного помпового дробовика. Возможность полуавтоматической стрельбы делает штурмовой дробовик очень опасным оружием, способным наполнить целые комнаты облаком неизбирательной, но очень опасной картечи.

Кремнёвые пистолет и мушкет

Будучи предшественником современного стрелкового оружия, кремнёвые мушкеты и пистолеты – это однозарядное, заряжаемое с дула оружие на чёрном порохе, что сильно ограничивает дальность и точность огня. Среди населяющих миры Вихря диких племён, такое оружие может быть признаком статуса, но против силовой брони (и даже против стандартной флак-брони Имперской Гвардии) кремнёвое оружие крайне неэффективно.

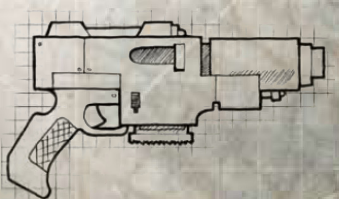


Лук

Лук – один из старейших видов оружия в истории. Его можно сделать из множества материалов – от дерева и сухожилий до сложных композитов и микроволокна. Главное преимущество лука – бесшумность, ведь в остальном он проигрывает более технологичному оружию.

Ручная пушка

Ручная пушка – популярная среди силачей тяжёлая разновидность обычного стаббера. Ручные пушки стреляют крупными снарядами, что превращают цель в куски мяса, но обычно обладают низкой скорострельностью и малой ёмкостью магазина. У ручной пушки страшная отдача, которая налагает штраф -10 на попадание. Этот штраф отменяется, если пользователь держит



Арбалет

Эта более сложная вариация на тему лука снабжена прикладом и лебёдкой, что позволятт увеличить силу натяжения, а значит и убойную мощь или поражать цели на большем расстоянии. Одно из главных преимуществ арбалета – из него можно стрелять, даже не имея особой подготовки.

оружие двумя руками, использует подходящее снаряжение (например, амортизирующие перчатки), или обладает бонусом Силы 5 и выше (наличие «Сверхъестественной Силы» необязательно).

Гарпуномёт

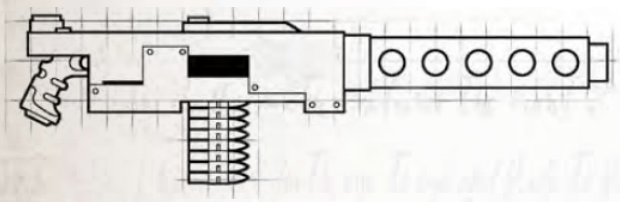
Это жестокое оружие выстреливает длинное зазубренное копьё, к концу которого прикреплена верёвка или цепь, что позволяет стрелку притягивать к себе беспомощную цель. Гарпуномёт популярен среди головорезов из пиратских стай, поскольку его можно при абордаже или калечить жертву, а потом подтягивать её к себе и учинить расправу на свой вкус.

Если цель захвачена гарпуномётом, стрелок может потрать Полное действие в своем следующем ходу, чтобы предпринять встречную проверку Силы против своей цели. В случае успеха он подтягивает цель к себе на количество метров, равное количеству степеней успеха.

Тяжёлый стаббер

Тяжёлый стаббер популярен среди военных и бандитов, поскольку это самое простое в обслуживании тяжёлое оружие. Они питаются от лент и обычно снабжены длинными стволами с воздушным охлаждением. Хотя тяжёлый стаббер и не так мощен, как тяжёлый болтер или автопушка, он способен создать плотный заградительный огонь и косить лёгкую пехоту и технику.

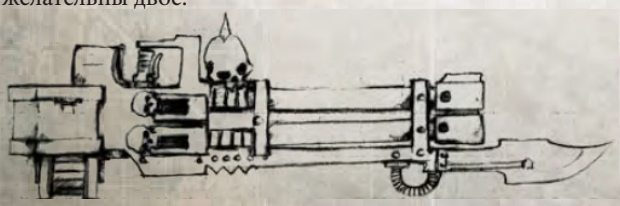
Как правило, тяжёлые стабберы используются с сошками или треногой, позволяющими гасить отдачу, но особенно крепкие люди могут стрелять с рук, для чего необходимы гравиподвес или сложная подвесная система. Многие модели снаряжаются лентами на сто патронов, но при этом очень кстати был бы заряжающий. Впрочем, существуют тяжёлые стабберы с барабанными магазинами на сорок патронов, что не требуют заряжающего.



Автопушка M41

M43 – тяжёлая самозарядная крупнокалиберная пушка, которая использует плотные твёрдые снаряды для пробивания брони и обычно управляется расчётом. Хотя автопушки и не способны с лёгкостью пробивать керамитовую броню космодесантников, они без проблем уничтожают лёгкие и средние боевые машины, а потому массово применяются как Имперской Гвардией, так и многими армиями отступников.

Автопушка M41 – более старая модель, нежели та, что использует Астра Милитарум Иерихонского рубежа, рассчитанная на установку на треноге. Её может использовать один человек, хотя для перемещения и обслуживания желательны двое.



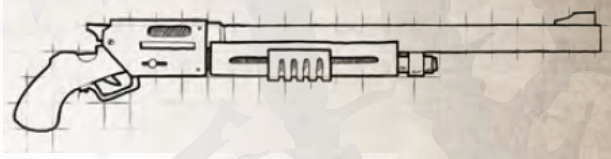
Автопушка «Жнец»

Жнец — особый тип двуствольной автопушки, более не используемый силами Империума. Такое орудие часто встречается у терминаторов Хаоса, которые использует большую скорострельность для того, чтобы уничтожать тяжёлую пехоту и лёгкую технику на солидном расстоянии.

Дробовик (человеческий и легионный)

Заряды подобного оружия снаряжены дробью (хотя некоторые еретики, стремясь в тому, что их враги больше мучались, начиняют патроны обрезками проволоки или осколками стекла), так что каждый выстрел порождает высокоскоростное облако свинца. Надёжные и практичные дробовики пользуются популярностью среди пиратов и силовиков подулья, поскольку в тесноте коридоров они чудовищно эффективны.

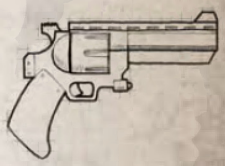
Некоторые дробовики специально разработаны для космических десантников – большая часть таких первоначально использовалась разведчиками лояльных орденов и была «реквизирована» легионерами-предателями.



Автостаб

В отличие от автопистолета, автостаб стреляет патронами большого калибра, но только в одиночном и полуавтоматическом режиме. Подобно другому твёрдотельному оружию, основные преимущества автостаба — цена и простота обслуживания.

Стаб-револьвер



Стаб-револьвер, сделанный по одной из древнейших оружейных схем, вмещает меньше патронов, чем большинство пистолетов, но очень надёжен и прост в обращении.

Стаб-винтовка

Такое охотничье ружьё под крупнокалиберный патрон — обычное дело по всей галактике. Так же как и остальное стаб-оружие, винтовка поражает лёгкостью конструкции и обслуживания. Хотя некоторые и считают её жалким оружием, годным разве что для гражданских, точность стаб-винтовки такова, что многие восстания начинаются с одного удачного попадания в голову имперского чиновника.

БОЛТЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Крупное штурмовое оружие, выпускающее самодвижущиеся реактивные снаряды, которые, взрываются лишь проникнув в тело жертвы, чем добиваются наибольшей убойной силы. Боеприпасы для болтеров дороги сложны в изготовлении, особенно в Вихре, и многие военачальники носят болтер, но никогда не используют. Стандартный болтерный патрон имеет .75 калибр, сверхпрочный

сердечник и диамантиновый наконечник. Существуют и другие варианты этого боеприпаса, предназначенные для особых целей – например, бронебойные или бесшумные.

Болтган

Также иногда называемый болтером, болтган – мощное и престижное оружие. Многие болтганы – наследное оружие, отнятое в ритуальных дуэлях или передающееся из поколения в поколение. Эта версия болтера предназначена для простых смертных, хотя отдача всё ещё убийственна.

Болт-пистолет

Большие, устрашающие и способные обезглавить человека одним попаданием болт-пистолеты редко встречаются за пределами элитных имперских сил, офицерского корпуса, а также особо предприимчивых еретиков. Эта версия болт-пистолета предназначена для простых смертных, что даёт счастливчику, что раздобыл себе такой пистолет, огромную огневую мощь, скрытую в кобуре.

Комбиболтер

Комбиболтер – это предшественник имперского штормболтера, де-факто — просто два болтера с одним спусковым механизмом внутри единого корпуса. Такое оружие громоздко и тяжёло, но обладает внушительной скорострельностью.

Тяжёлый болтер

В армиях Империума тяжёлый болтер весьма распространён, но не менее привычен он и врагам Империума. Полностью автоматический, установленный на сошки или треногу тяжёлый болтер извергает поток активно-реактивных снарядов, которые превосходят калибром даже снаряды обычных болтеров. Бронебойные разрывные снаряды могут уничтожать машины и превращать в фарш даже тяжёлую пехоту.

Легионное болтерное оружие

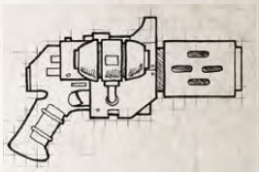
Как Адептус Астартес Империума владеют недоступным для смертных оружием, так и легионеры-предатели вооружаются куда более крупным болтерным оружием, стреляющим значительно более мощными патронами. Оружие космических десантников Хаоса часто бывает настоящими реликтами, сохранившимися со времён Ереси, и одержимо древними и смертоносными машинными духами. Кровожадность оружия сдерживается лишь несокрушимой волей его ужасающего владыки.

Легионные болтганы, болт-пистолеты, комбиболтеры и тяжёлые болтеры имеют много общего с предназначенных для смертных версиями. Самая значительная разница заключена в более мощных патронах и более надёжных механизмах. Разумеется, они считаются легионным оружием и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы.

МЕЛЬТА-ОРУЖИЕ

Мельта-оружие испускает невероятно мощные импульсы тепла на небольшое расстояние и способно расплавить почти любой материал. Это оружие (также известное как «скороварка» или «плавилка») использует газ, находящийся под высоким давлением в нестабильном субмолекулярном состоянии, выделяющий в процессе реакции энергию, направляемую через ствол. Выстрел мельты сопровождается характерным шипящим звуком, с которым луч испаряет влагу из воздуха, и что сменяется гулким рёвом, после которого от цели остаются лишь угли и оплавленный шлак, в котором едва можно распознать жертву.

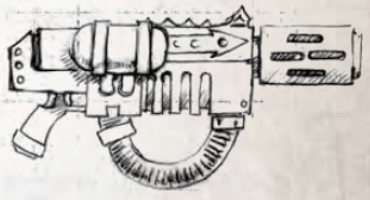
Инфернопистолет



Редкие и зачастую удивительно искусно сделанные инфернопистолеты способны пробить почти любую броню. Это реликвии, которые почти невозможно изготовить, что внутри Империума, что за его пределами. Магические таинства компактного мельта-оружия давно утрачены, но эти пистолеты, хоть и обладают ограниченным боезапасом, на близком расстоянии способны превратить в шлак терминатора или прожечь корпус «Лэнд Рейдера».

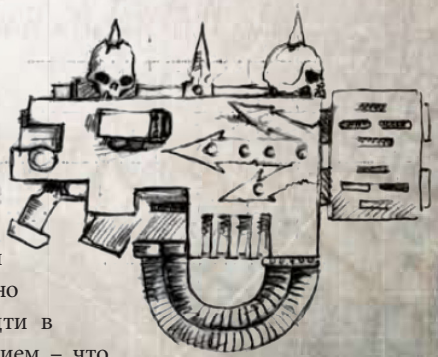
Мельтаган

Мельтаганы – наиболее расхожая версия мельты, представляющие собой пехотное противотанковое оружие ближнего радиуса действия Они очень эффективны даже против самой тяжёлой пехоты, поскольку способны прожечь любую броню.



Мультимельта

Эта более тяжёлая версия мельтагана способна стрелять на значительно большее расстояние. Это делает мультимельту ещё более эффективным против танков, хотя сам размер оружия таков, что лучше устанавливать её на технику. Лишь космодесантники Хаоса достаточно сильны, чтобы идти в бой с таким оружием – что нередко и делают.



Легионное мельта-оружие

Космические десантники Хаоса умело используют мельтаганы, хотя они предпочитают более крупные модели, способные сильнее нагреть цель и нанести ей больше урона. Разумеется, легионные мельтаганы считаются легионным оружием и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы.

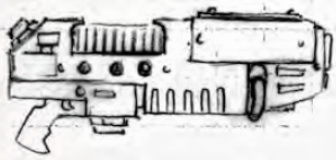
ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

Плазменное оружие использует колбы или заплечные контейнеры с водородным топливом, которое удерживается в фотонном состоянии. Когда топливо попадает в миниатюрный термоядерный реактор, расположенный внутри оружия, водород переходит в состояние плазмы. Плазма удерживается в реакторе мощными магнитными полями, а в момент выстрела разгоняется линейным магнитным ускорителем и вылетает сгустком сверхперегретой материи, внешне и по температуре, подобной маленькому солнцу.

Плазменная пушка

Выстрел из плазменной пушки — ужасающее зрелище: раскалённая плазма заливает целую область, и всё, к чему она прикасается, горит, плавится или растворяется. Это оружие настолько велико, что ему необходима ранцевая канистра с топливом, так что только астартес могут использовать его как личное оружие. Куда чаще плазменные пушки устанавливаются на технику, где можно их можно снабдить специальными охлаждающими устройствами, что предотвратят перегрев. Подобно другому плазменному оружию, плазменные пушки можно использовать в максимальном режиме – в таком случае их смертоносность возрастает ещё больше.

Плазмаган



Это мощное, но редкое оружие может пробить практически любую броню, хотя опасно в использовании. Иногда разрушительные энергии вырываются из оков магнитного поля и изливаются через специальные охлаждающие отверстия оружия. Хотя само оружие остаётся неповреждённым, несчастному стрелку вряд ли повезёт. Однако, пламенное оружие настолько редко и ценно, что часто бывает ценнее владельца.

Плазменный пистолет

Корпус плазменного пистолета таит мощь плазмагана, что делает его чрезвычайно смертоносным. Часто это оружие служит знаком статуса – его носят могущественные военачальники и высокопоставленные полководцы, ибо мало какое личное оружие может похвастаться столь высокой огневой мощью.

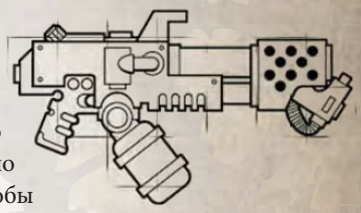
Легионное плазменное оружие

Тысячи лет легионеры-предатели используют более крупное плазменное оружие, содержащее водородное топливо в более высоком квантовом состоянии, что делает их более мощным и опасным в использовании. Разумеется, легионные плазменный пистолет и плазмаган – это просто более мощные версии плазменного пистолета и плазмагана, но считаются легионным оружием, и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы.

ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

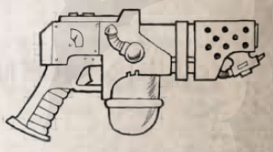
Оружие этого типа обрушивает на врага поток огня и использует топливо – обычно прометий, хотя это может быть и самодельная смесь или любой другой химический состав, в зависимости от местного технологического уровня. Как правило, это однокомпонентное реактивное топливо, зажигаемое с помощью небольшого запальника на конце ствола, но некоторые огнемёты используют двухкомпонентные самовоспламеняющиеся составы. Интенсивная струя, выплескиваясь из дула, создаёт поток жидкого огня, который быстро превращается в адское пламя, способное гореть даже под водой, и сбить которое крайне непросто.

Огнемёт



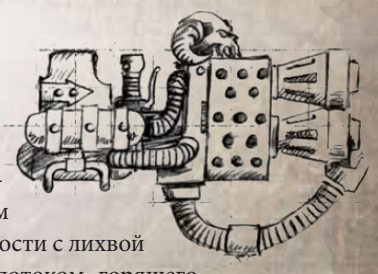
Это оружие может быть самой разной конструкции и модели, но в любом случае идеально подходит для того, чтобы выкурить врага из укрытия или испепелить целый отряд. Наиболее распространены два варианта питания огнемёта: от съёмной подствольной канистры или от заплечного бака через шланг. Заплечный бак огнемётчик должен носить на спине. Он удваивает объём магазина и добавляет 10 кг. к весу. Доступность остаётся неизменной.

Ручной огнемёт



Пистолеты-огнемёты или ручные огнемёты — это уменьшенные версии огнемётов обычных. Такое оружие, достаточно маленькое для того, чтобы стрелять из него одной рукой, предпочитает штурмовая пехота, у которой есть возможность пару раз выстрелить в противника перед тем как вступить в ближний бой.

Тяжёлый огнемёт



Более крупная и тяжёлая версия огнемёта. Обычно тяжёлый огнемёт устанавливается на боевые машины, поскольку для обычного солдата он слишком тяжёл. Недостаток точности с лихвой искупается широким потоком горящего прометия, избежать которого почти невозможно. Тяжёлые огнемёты питаются от заплечной канистры, чей вес уже включён в профиль оружия.

Легионное зажигательное оружие

Легионеры-предатели могут носить более крупные огнемёты и больший запас топлива. Такое оружие способно извергать большее количество прометия и таким образом

Таблица 5-4: Гранаты и ракеты

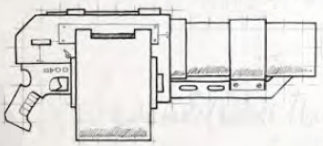
Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Гнилостная граната	Метательное	бСх3	О/–/–	2к10 Э	0	1	—	Отравленное (2), Взрыв (6)	0,5 кг.	Скудное
Фраг-ракета	—	—	—	2к10+2 В	2	—	—	Взрыв (5), Разрушительное (1)	0,5 кг.	Среднее
Крак-ракета	—	—	—	3к10+8 В	8	—	—	Оглушающее (3), Проверенное (2)	0,5 кг.	Скудное
Фраг-граната	Метательное	бСх3	О/–/–	2к10 В	0	1	—	Взрыв (3)	0,5 кг.	Обычное
Крак-граната	Метательное	бСх3	О/–/–	2к10+4 В	6	1	—	Оглушающее (0)	0,5 кг.	Редкое
Галлюциногенная граната	Метательное	бСх3	О/–/–	—	0	1	—	Галлюциногенное (2), Взрыв (6)	0,5 кг.	Скудное
ЭМИ граната	Метательное	бСх3	О/–/–	—	0	1	—	ЭМИ (3)	0,5 кг.	Редкое
Легионная фраг-граната	Метательное	бСх3	О/–/–	2к10+2 В	0	1	—	Взрыв (4)	0,7 кг.	Скудное
Легионная крак-граната	Метательное	бСх3	О/–/–	2к10+8 В	6	1	—	—	0,7 кг.	Редкое
Фотонная вспышка	Метательное	бСх3	О/–/–	—	0	1	—	Взрыв (10)	0,5 кг.	Редкое
Дымовая граната	Метательное	бСх3	О/–/–	—	0	1	—	Дымовое	0,5 кг.	Обычное
Оглушающая граната	Метательное	бСх3	О/–/–	—	0	1	—	Взрыв (3), Оглушающее (2)	0,5 кг.	Обычное
Паутинная граната	Метательное	бСх3	О/–/–	—	0	1	—	Обездвиживающее (2)	0,5 кг.	Редкое

наносить больший урон. Разумеется, легионные огнемёт и ручной огнемёт считаются легионным оружием и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы.

Пусковые установки

Истинное оружие войны, пусковые установки запускают во врага ракеты и забрасывают гранаты на расстояние, что превышает дальность броска даже сильнейшего существа. От большинства других видов оружия пусковые установки отличаются тем, что их эффективность целиком определяется используемыми боеприпасами.

Гранатомёт



Простые по конструкции гранатомёты, как правило, гладкоствольные и оснащённые барабанными магазинами. Их главное достоинство – возможность использования самых разных гранат, от крак- и фраг-, до дымовых, газовых и огненных.

Ракетная установка

Ракетная установка ведёт огонь самонаводящимися снарядами со взрывчаткой на большие расстояния. Обычно такое оружие используется против техники, но может использовать самые разные боеголовки. Это делает ракетные установки чрезвычайно универсальным тяжёлым оружием. Как правило, огонь ведётся с плеча, так что ракетомётчик может действовать в одиночку. Тем не менее, второй номер расчет может заряжать оружие и корректировать огонь.

ГРАНАТЫ И РАКЕТЫ

Описанные в этом разделе боеприпасы можно выпускать во врага из гранатомёта или ракетной установки. Кроме того, гранаты можно просто бросать. У каждого боеприпаса свой эффект – один способен оглушить, другой – обездвижить, третий – просто убить свою жертву. Если не указано обратного, любую гранату можно бросить рукой или запустить из гранатомёта. Ракеты можно запускать только из ракетной установки. Гранаты дешевы и относительно просты в изготовлении, потому одна успешная проверка Приобретения приносит сразу десять гранат выбранного типа.

Гнилостная граната

Как правило, создаваемая из радиоактивных или бактериологических отходов гнилостная граната — жестокое, но смертельно опасное оружие, способное отравить целый зал. Оно особенно популярно среди последователей Нургла, которые наслаждаются распространением ядов и загрязнения.

От гнилостных гранат не спасает никакая броня, за исключением герметичной. После попадания облако ядовитых паров и газов остаётся висеть ещё 1к10 раундов. Любой всходящий в зону взрыва получает 1к10 очков энергетического урона со свойством «Отравленное». Негерметичная броня не спасает от этого урона.

Фраг-боеприпас

Осколочные или фраг-гранаты, как и ракеты, начинены дробью, толстой проволокой или металлическими осколками, благодаря чему при взрыве создают поток смертоносных осколков, выкашивающей целые взводы.

Галлюциногенная граната

Такие гранаты вызывают у целей множество кратковременных психических состояний и маний, в буквальном смысле сводя жертв с ума.

ЭМИ

Предназначенные для уничтожения техники и машин ЭМИ-гранаты усыпляют машинных духов.

Крак-боеприпас

Такие гранаты и ракеты, разработанные для проникновения сквозь броню, фокусируют свой взрыв на малой точке и могут пробить дыру в броне большинства боевых машин или бункеров. Но именно это делает их непрактичными против пехоты.

Фотонная вспышка

Зелёный взрыв фотонной вспышки ослепляет всех вокруг. Каждый персонаж в радиусе взрыва фотонной вспышки должен пройти ординарную (+10) проверку Ловкости или будет Ослеплён на количество раундов, равное количеству ступеней провала в этой проверке.

Дымовая граната

Такие гранаты выпускают облака плотного дыма, перекрывающего поле зрения.

Оглушающая

Шумовые гранаты создают громкий взрыв и яркую вспышку, мгновенно выводящие цели из строя.

Паутинная

Такие гранаты порождают подобную сети слизистую массу, которая обволакивает цель и не даёт ей двигаться.

Легионные гранаты

Легионер-предатель может использовать более крупные и мощные версии гранаты. Настоящие легионные гранаты найти непросто, так что многие космодесантники Хаоса не брезгуют обычными. Легионные фраг- и крак-гранаты используют все правила легионного оружия.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые виды оружия не поддаются классификации или попадают в руки воинов Вихря очень редко. Это может быть редкое ксеновооружение, археотех или уникальные устройства, созданные князем демонов или военачальником для себя самого. Оружие этого типа не только редко, но и сложно в эксплуатации, и потому требует специальной подготовки и соответствующего таланта.

Бластмастер шумового десантника

Шумовые десантники Слаанеш — это воины, чьи чувства измучены и притуплены веками невоздержанности. Их возбуждают только самые экстремальные ощущения – отсюда и использование звукового оружия. Чем громче и диссонанснее шум, тем тем сильнее будут порождаемые им эмоции, а такое оружие использует звуковые волны для получения оглушительно громких, психозвуковых и пиротехнических эффектов.

Бластмастер — это тяжёлое оружие, которое преобразует пульсирующую басовую ноту во взрывное крещендо, способное разрывать глазные яблоки и внутренние органы. Накатывающие звуковые волны способны разрывать и разрушать броню, что делает бластмастер неплохим противотанковым оружием.

Бластмастер ведёт огонь в двух режимах. На «взрывном крещендо» он считается Тяжёлым оружием во всех смыслах. В режиме «поток шума» он испускает короткие диссонирующие риффы, что позволяет вести огонь на ходу, потому оружие считается Лёгким.

Метание гранат

Метание гранат не требует специальной выучки или талантов, и разрешается через проверку Дальнего боя с любыми модификаторами (например, за расстояние). При промахе граната отлетает в случайном направлении, которое определяется по схеме направлений (см. стр. 244).

Неудачи с гранатами и несработавшие боеприпасы

Всякий раз, когда при броске гранаты либо стрельбе из пусковой установки или схожего оружия происходит Осечка (см. врезку об Осечках на стр. 245), происходит нечто прискорбное. Сделайте бросок к10; при любом результате кроме 10 граната или ракета просто не срабатывает. На 10 граната или ракета немедленно детонирует, и центром ее воздействия становится атакующий. Если гранатой или ракетой стреляли из гранатомёта или пусковой установки, она детонирует прямо в стволе, воздействуя как обычно и уничтожая оружие.

Обрекающая сирена шумового десантника

Некоторые шумовые десантники используют обрекающую сирену — структуру из трубок и излучателей, которые соединяются со шлемом и усиливают боевые кличи и вопли экстатического наслаждения, превращая их в ударные волны маниакального разрушения.

Обрекающая сирена монтируется на плечи носителя и оставляет обе руки свободными, не мешая носить другое оружие или делать что-либо ещё.

Акустический бластер шумового десантника

Это оружие выпускает волны калечащих и искажающих гармоник, разрывающие цель на части. Многие владеющие акустическими бластерами шумовые десантники используют его с маниакальной интенсивностью. Они терзают диссонансные аккорды и богохульные тональности, так что оружие ревёт в смеси агонии и экстаза.

Таблица 5–5: Экзотическое стрелковое оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Бластмастер шумового десантника (Взрывное крещендо)	Тяжёлое	250 м.	О/–/–	3к10+10 Э	8	—	—	Взрыв (4), Разрушительное (2)	41 кг.	Почти уникальное
Бластмастер шумового десантника (Поток шума)	Лёгкое	150 м.	О/2/–	1к10+12 Э	6	—	—	Разрушительное (1), Штормовое	41 кг.	Почти уникальное
Обрекающая сирена шумового десантника	Лёгкое	30 м.	О/–/–	1к10+12 Э	9	—	—	Распыляющее	18 кг.	Чрезвычайно редкое
Акустический бластер шумового десантника	Лёгкое	100 м.	О/2/4	1к10+9 Э	4	—	—	—	21 кг.	Чрезвычайно редкое
Бритвенный паутинник	Лёгкое	50 м.	О/–/–	1к10+2 Р	3	6	2 ПД	Взрыв (2), Калечащее		
(3), Обездвиживающее (1)	12 кг.	Чрезвычайно редкое								
Длинная винтовка головореза	Лёгкое	150 м.	О/–/–	1к10+4 Р	2	4	ПД	Точное, Разящее (3),		
Отравленное (0)	3 кг.	Скудное								
Осколковая винтовка	Лёгкое	100 м.	О/3/5	1к10+2 Р	3	200	2 ПД	Отравленное (4)	2,5 кг.	Чрезвычайно редкое
Споромёт	Лёгкое	10 м.	О/–/–	—	0	1	2 ПД	Разрушительное (5),		
Галлюциногенное (3),										
Распыляющее	5 кг.	Чрезвычайно редкое								
Статический повторитель	Лёгкое	80 м.	О/4/–	1к10+1 Э	0	4	ПД	ЭМИ (1), Штормовое	3 кг.	Почти уникальное
Орудие варп-разрыва	Тяжёлое	100 м.	О/–/–	3к10 Э	0	8	4 ПД	Взрыв (3), Перезарядка,		
Оружие Варпа	30 кг.	Почти уникальное								

При стрельбе из акустического бластера Длинной очередью, он считается Тяжёлым оружием во всех отношениях (включая необходимость устанавливать его на опору).

Использование звукового оружия

В отличие от прочего стрелкового оружия, звуковое не требует боеприпасов. Вместо этого оно предназначено для усиления и фокусировки шумов. Им требуется источник энергии, и потому большая часть звукового оружия, особенно принадлежащего шумовым десантникам Слаанеш, подключается к силовой броне носителя и питается из её энергосистемы.

Для использования звукового оружия носитель должен носить комплект силовой брони (человеческой, легионной или лёгкой). Провода и кабели звукового оружия должны быть подключены непосредственно к источнику питания брони. Пока броня запитана, звуковое оружие функционирует и не требует перезарядки или боеприпасов.

Бритвенный паутинник

Использующий сходную с обычным имперским паутинником схему, его бритвенный вариант выстреливает массу длинных зазубренных мононитей вперемешку с твердеющим гелем. Он не только опутывает жертву, но и разрывает её множеством опасных шипов при каждом движении.

Длинная винтовка головореза

Распространённый в пределах Вихря вариант снайперской винтовки, длинная винтовка головореза, оснащена когерентным прицельным лучом и стреляет тяжёлыми стеклянными и железными дротиками, заряженными заразными токсинами. Это делает её чрезвычайно точной и смертоносной, но весьма требовательной к стрелку.

Осколковая винтовка

Оружие декадентствующих и жестоких тёмных эльдар, осколковая винтовка ведёт огонь кусочками кристалла, откалываемыми от него и запускаемым во врага мощными магнитно-электрическими импульсами. Осколки покрыты невероятно вирулентными и быстродействующими токсинами, что обеспечивает максимально болезненную смерть.

Споромёт

Это странное и неприглядное оружие родом с некоторых миров Вопящего вихря, характерных особенно причудливой жизнью. Собранные из лукообразных грибов этих миров споры особенно вирулентны. Такие «боеприпасы» загружаются в воздушные пусковые установки высокого давления, и полученное в результате ядовитое месиво может сокрушить цели психопатическими галлюцинациями, что делает его особенно приятным для некоторых поклонников Слаанеш.

Статический повторитель

Это древнее оружие неизвестного происхождения было извлечено из-под поверхности Кёрса, планеты в глубине Вихря. Статический повторитель выпускает из вращающейся камеры заряды электромагнитной энергии, взрывы которой уничтожают технологические артефакты или, как минимум, приводят к их неисправности. Подобные устройства особенно востребованы магосами кузни Поликс, у которых нет возможности самостоятельно добраться до Кёрса, ибо в их ближнем космосе преобладают их соперники из Кастира.

Орудие варп-разрыва

Кузница Кастир давно экспериментирует с оружием и предметами, питающимися за счёт варп-искажений, и это жестокое устройство — один из её триумфов. Это массивное, построенное вокруг чёрного и нестабильного ядра орудие способно дестабилизировать реальность, открывая внутри цели недолговечные порталы в Варп. Результат потрясает.

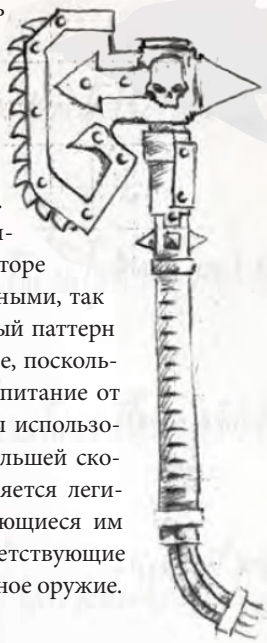
ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Цепное оружие

Цепные мечи и топоры популярны среди воинов со времён Великого Предательства. Жестокое и ужасающее, оно было идеальным штурмовым оружием крестоносцев. Всё цепное оружие использует быстро движущиеся цепи с металлическим зубьями, которые формируют режущую кромку оружия, гарантируя, что даже скользящий удар сможет разорвать броню и порвать плоть в кровавые ошмётки. Немногие владельцы заботятся о том, что скрывать рёв своего оружия, предпочитая, чтобы узнаваемый звук и вид меча или топора вселял ужас в сердца врагов.

Чтобы использовать цепное оружие еретику необходим талант «Владение оружием (Цепное)».

Цепной топор
(легионный и человеческий)



Сочетающий вес и ярость топора с ужасными зубьями, цепной топор – любимец многих воинов. Такое тяжёлое и жестокое оружие – идеальный способ донести фанатичную ненависть владельца до его врагов. Паттерн «Рот» — один из наиболее распространённых в секторе и используется как верноподданными, так и еретиками. Древний легионный паттерн «Деймос Mk II» намного мощнее, поскольку использует дополнительное питание от силовой брони владельца чтобы использовать более тяжёлые цепи на большей скорости. Легионный вариант является легионным оружием, и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы. Это одноручное холодное оружие.

Цепной кинжал

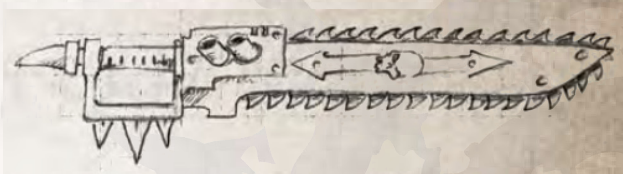
Это довольно маленькое оружие можно спрятать в потайных ножнах. Повышенная смертоносность цепного кинжала может стать решающим аргументом в ножевой схватке. Это одноручное холодное оружие.

Цепная алебарда

Такая редкая вариация цепного оружия, сравнительно широко распространённая в подулья Каликсиды, имеет длинную рукоять с двусторонним цепным лезвием на одном конце. Его можно использовать как рубящее или колющее оружие – относительно небольшой вес клинка позволяет проводить быстрые оборонительные манёвры и делать выпады, что прекрасно подходит для вызывающих клаустрофобию залов подулья. Это двуручное холодное оружие.

Цепной меч
(легионный и человеческий)

Как и следует из названия, цепные мечи обычно имеют мечеобразную форму с большим плоским корпусом, содержащим цепь. Клинки последователей Хаоса часто имеют открытые корпуса, сполна демонстрируя зубья. Это повышает опасность такого оружия, как для жертвы, так и для самого меченосца, но по-настоящему преданного воина не волнует собственная безопасность. Подобно остальному оружию легионеров-предателей, легионные цепные мечи длиннее и тяжелее обычных, так что их могут использовать лишь сильнейшие воины. Легионный вариант является легионным оружием и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы. Это одноручное холодное оружие.



Двуручный цепной меч паттерна «Фобос»

Это огромное двуручное оружие почти двухметровой длины обладает длинной рукоятью и утяжелённым яблоком, дающим некоторое подобие баланса. У «Фобоса» обоюдоострый клинок, так что владелец может поражать врага в бою обеими сторонами, что делает технику владения таким оружием больше похожей на таковую у цепа, чем обычного цепного меча. Изначально «Фобос» использовался в кузнице Поликс, чтобы пробивать переборки и бронелисты во время строительства, но позже воины Кхорна нашли ему новое применение, сполна оценив его грубую эффективность. Это двуручное холодное оружие.

Наручное цепное лезвие «Ксеркс»

Это древнее оружие состоит из цепного лезвия, прикреплённого к предплечью, бронированной перчатки и источника питания. Тяжёлое и прочное, оно способно разорвать двери бункера или бронированный нагрудник, при этом не мешая владельце держать в руках стрелковое оружие. «Ксерксы» очень громоздки и похожи с грубые цепные кулаки, что делают еретехи Вихря. Это одноручное холодное оружие.

Примечание: «Ксеркс» можно использовать, даже когда персонаж держит в руке другое оружие, но в начале хода владелец должен выбрать, чем будет атаковать.

СИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

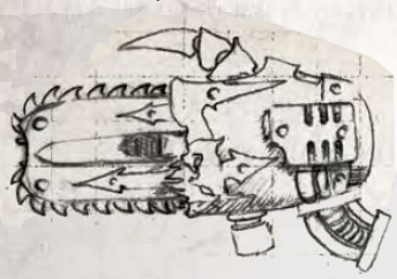
Подобное оружие бывает различных конструкций, но каждый экземпляр излучает разрушительное силовое поле, охватывающее клинок или ударную часть. Мощности этого поля достаточно, чтобы прорубать почти любую броню и с устрашающей лёгкостью отсекать конечности. Внешний вид силового оружия не имеет значения — некоторые, например, силовые мечи, внешне напоминают холодное оружие, другие же (такие как капелланские крозиусы Адептус Астартес) кажутся безобидными регалиями – пока поле не будет активированного. Многие образчики силового оружия могут использоваться как аналогичное Простое оружие (например, когда у него закончилась энергия или само оружие было повреждено)

Чтобы использовать силовое оружие, еретику необходим талант «Владение оружием (Силовое)». Если оружие не активировано, оно считается Простым оружием соответствующего типа.

Силовой топор падшего магоса

Отрёкшиеся от ложного Омниссии иногда сохраняют топоры культа Механикус, но в знак своей истинной верности превращают их в ещё более смертоносное оружие. Такие топоры имеют встроенный комбиинструмент. Обладатель такого топора может попытаться развратить имперские машины и их духов с помощью очень тяжёлой (-30) проверки «Техпользования». Это повредит машинам и духам, сделав их бесполезными для всех, кроме других еретиков. Это двуручное холодное оружие.

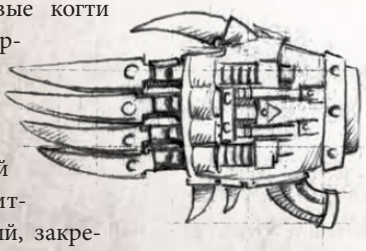
Легионный цепной кулак



Возможно самое разрушительное штатное оружие ближнего боя в легионах, цепной кулак сочетает разрушительную энергию силового кулака с разрывающими зубьями цепного меча. Огромная, напоминающая силовой кулак, перчатка дополнена двойным цепным клинком. Он очень тяжёл даже для космодесантника Хаоса в силовой броне, и лишь облачённый в терминаторский доспех воин может правильно его использовать. Изначально цепные кулаки разрабатывались для абордажей, в ходе которых ими разрывали переборки пустотных судов и пробивали самые крепкие преграды. С тех пор терминаторы Хаоса эффективно используют их даже против самых тяжелобронированных врагов. Цепной кулак не менее громоздок нежели силовой, и его носитель не может предпринимать облачённой в эту перчатку рукой никаких действий, кроме самых простых (например, цепным кулаком нельзя взять другие оружие или перо, но можно сдвинуть тяжёлую железную балку).

Цепной кулак является легионным оружием и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы. Его можно использовать только совместно с терминаторской бронёй. Оружие удваивает бонус Силы носителя. Это одноручное холодное оружие.

Грозовой коготь



Чаще всего грозовые когти используют вместе с терминаторской бронёй, которая лучше всего позволяет пользоваться сокрушительный силой нескольких бритвенной остроты лезвий, закреплённых на бронеперчатке. Каждое из этих лезвий смертоносно само по себе, а окутавшись силовым полем, оно способно разрезать почти любой материал. Ранние модели терминаторской брони имели только один коготь, что позволяло воину удерживать стрелковое оружие в другой руке. Более поздние конфигурации прешли к идее парных когтей, но многие до сих пор предпочитают один коготь, стремясь к большей тактической гибкости. Этот вариант грозового когтя требует использования силовой брони, но может использоваться как смертными, так легионерами.

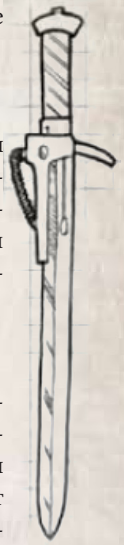
Грозовые когти наносят дополнительное очко урона за каждую степень успеха в броске на атаку. При использовании парой, они (вместо этого) наносят 2 дополнительных очка урона из каждую степень успеха броска на атаку. Каждый коготь очень громоздок, и его носитель не может предпринимать облачённой в эту перчатку рукой никаких действий, кроме самых простых (например, цепным кулаком нельзя взять другие оружие или перо, но можно сдвинуть тяжёлую железную балку). Это одноручное холодное оружие.

Силовой топор
(легионный и человеческий)

Power Axe (Legion and Human Variant)

Воины элитных штурмовых групп ценят такое оружие за возможность разрубить человека одним ударом, и прощают топору присущую ему громоздкость. Даже отключенный силовой топор остаётся грозным оружием. Легионный вариант такого оружия не менее страшен и смертоносен, чем его владелец и легко может развалить врага на две половины. Легионный силовой топор является легионным оружием, и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы. Это одноручное холодное оружие.

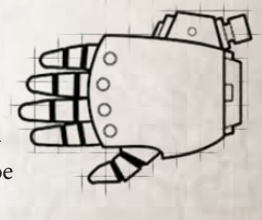
Силовой клинок



Легко скрываемые силовые ножи бесценны для тайных операций, где обычное непрактично. Обычно они сделаны в виде тонких кинжалов, которые не ломаются при ударе благодаря силовому полю. Это одноручное холодное оружие.

Силовой кулак

Ничто не воплощает абсолютную сокрушающую мощь полнее, чем многократно усиливающий мощь носителя силовой кулак. При активации громоздкую перчатку окружают энергетические поля, и стоит владельцу такого оружия ударить или схватить врага, как его броня будет смята, а плоть и кости ливнем хлынут на землю. Силовой кулак – стандартное вооружение терминаторов Хаоса, но многие используют различные источники питания, чтобы использовать его с обычными доспехами. Оружие удваивает бонус Силы носителя. Это одноручное холодное оружие.



Силовая булава

Разработанная в начале Крестовых походов, силовая булава стала простым способом применить переоткрытые технологии силового оружия на поле брани. Такая булава – относительно простая модель с большой руной активации на рукояти, по нажатию которой оружие активируется и позволяет наносить удары впечатляющей силы. Многие варианты – например, «Вирдж» паттерна «Деймос», оснащены перьями из адамантия, лучше пробивающими броню. Это одноручное холодное оружие, однако, если взяться за булаву двумя руками, она получит свойство «Оглушающее (0).»

Таблица 5-6: Холодное оружие

Цепное оружие

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Наручное цепное лезвие	Холодное	—	1к10+2 Р	3	Разрывающее	5 кг.	Редкое
Цепной кинжал	Холодное	—	1к10+1 Р	2	Разрывающее	2 кг.	Редкое
Двуручный цепной меч	Холодное	—	2к10+2 Р	3	Разрывающее, Несбалансированное	16 кг.	Скудное
Цепной топор (человеческий)	Холодное	—	1к10+4 Р	2	Разрывающее	13 кг.	Среднее
Цепной топор (легионный)	Холодное	—	1к10+5 Р	3	Разрывающее	14 кг.	Чрезвычайно редкое
Цепной меч (человеческий)	Холодное	—	1к10+2 Р	2	Разрывающее, Сбалансированное	6 кг.	Среднее
Цепной меч (легионный)	Холодное	—	1к10+3 Р	3	Разрывающее, Сбалансированное	10 кг.	Чрезвычайно редкое
Цепная алебарда	Холодное	—	1к10+3 Р	3	Разрывающее	8 кг.	Редкое

Силовое оружие

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Особенности	Вес	Доступность
Силовой топор падшего магоса	Холодное	—	2к10+4 Э	6	Силовое поле, Несбалансированное	9 кг.	Чрезвычайно редкое
Цепной кулак легиона	Холодное	—	2к10†Э	10	Силовое поле, Разрывающее, Громоздкое	48 кг.	Чрезвычайно редкое
Грозовой коготь	Холодное	—	1к10+6 Э	8	Силовое поле, Проверенное (4), Особое	30 кг.	Чрезвычайно редкое
Силовой топор (человеческий)	Холодное	—	1к10+7 Э	6	Силовое поле, Несбалансированное	8 кг.	Чрезвычайно редкое
Силовой топор (легионный)	Холодное	—	1к10+8 Э	7	Силовое поле, Несбалансированное	10 кг.	Чрезвычайно редкое
Силовой клинок	Холодное	—	1к10+3 Э	5	Силовое поле	3 кг.	Очень редкое
Силовой кулак (человеческий)†	Холодное	—	2к10 Э	8	Силовое поле, Громоздкое	13 кг.	Очень редкое
Силовой кулак (легионный)†	Холодное	—	2к10 Э	9	Силовое поле, Громоздкое	25 кг.	Чрезвычайно редкое
Силовая булава ††	Холодное	—	1к10+6 Э	4	Силовое поле	8 кг.	Чрезвычайно редкое
Силовая коса	Холодное	—	1к10+7 Э	7	Силовое поле, Несбалансированное	9 кг.	Очень редкое
Силовой меч (человеческий)	Холодное	—	1к10+5 Э	5	Силовое Поле, Сбалансированное	3 кг.	Очень редкое
Силовой меч (легионный)	Холодное	—	1к10+6 Е	6	Силовое поле, Сбалансированное	5 кг.	Чрезвычайно редкое

Экзотическое Холодное оружие

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Аксонская бритва	Холодное	—	1к5 Р	4	Калечащее (5), Бритвенной остроты,	1 кг.	Почти уникальное
Костяная булава	Холодное	—	2к10 У	2	Несбалансированное, Осквернённое	7 кг.	Почти уникальное
Кинжал-клык	Холодное	—	1к10 Р	2	Оружие Варпа	2 кг.	Почти уникальное
Обдирной клинок	Холодное	—	1к10+5 Р	3	Бритвенной остроты, Сбалансированное	2 кг.	Чрезвычайно редкое
К"сальский стеклянный кинжал	Холодное	—	1к10+2 Р	6	Отравленное (1)	1 кг.	Чрезвычайно редкое
Адский клинок †††	Холодное	—	1к10+6 Р	10	Сбалансированное, Силовое поле, Особое	3 кг.	Уникальное
Ледяной осколок	Холодное	—	1к10+6 Р	8	Сбалансированное, Разящее (3)	2 кг.	Чрезвычайно редкое
Вельклирская рапира	Холодное	—	1к10+7 Э	7	Сбалансированное, Гибкое, Бритвенной остроты, Особое	1 кг.	Уникальное
Чумной меч	Холодное	—	1к10+3 Р	4	Сбалансированное, Отравленное (2) ††††	2 кг.	Чрезвычайно редкое
Опаляющий клинок	Холодное	—	1к10+6 Э	7	Сбалансированное	3 кг.	Почти уникальное

Психосиловое оружие

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Психосиловой жезл	Холодное	—	1к5 У	0	Психосиловое	1 кг.	Почти уникальное
Психосиловая коса	Холодное	—	1к10+4 Р	3	Несбалансированное, Психосиловое	10 кг.	Почти уникальное
Психосиловой посох	Холодное	—	1к10 У	0	Сбалансированное, Психосиловое	4 кг.	Почти уникальное
Психосиловой меч	Холодное	—	1к10+2 Р	2	Сбалансированное, Психосиловое	8 кг.	Почти уникальное
Посох перемен	Холодное	—	1к10+5 У	5	Психосиловое, Оружие Варпа	4 кг.	Уникальное

Шоковое оружие

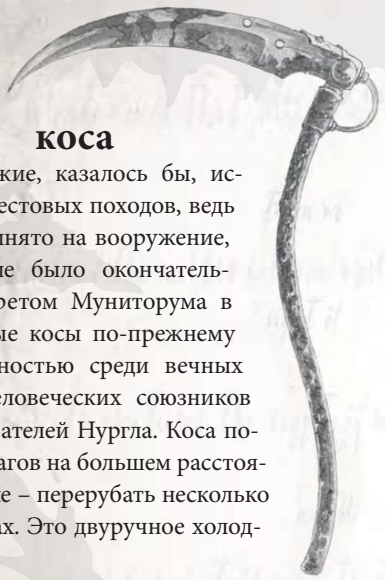
Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Шоковая булава	Холодное	—	1к10 У	0	Шоковое	3 кг.	Скудное
Электрохлыст	Холодное	—	1к10+2 У	0	Гибкое, Шоковое	5 кг.	Редкое
Нейрохлыст	Холодное	3m	1к10+1 Р	0	Гибкое, Шоковое	4 кг.	Редкое

† Цепные и силовые кулаки удваивают бонус Силы носителя при определении урона.
†† При удерживании двумя руками получает свойство Оглушающее (0).
††† Адские клинки увеличиваю урон на два за каждого убитого в бою.
†††† Чумное оружие наносит 1к10 ран и 1к5 единиц урона Выносливости за каждую проваленную проверку за свойство Отравленное.

Таблица 5-6: Холодное оружие (Продолжение)

Простое оружие

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Бронеперчатка	Холодное	—	1к5+1 У	0	Примитивное (6)	1 кг.	Среднее
Легионный боевой нож	Холодное	—	1к10 Р	2	—	2 кг.	Очень редкое
Топор	Холодное	—	1к10+1 Р	0	Громоздкое	4 кг.	Среднее
Двуручное оружие	Холодное	—	2к10	0	Несбалансированное	7 кг.	Скудное
Молот	Холодное	—	1к10+1 У	0	Примитивное (9), Несбалансированное	4 кг.	Обычное
Импровизированное	Холодное	—	1к10 У	0	Примитивное (7), Несбалансированное	Различное	Распространённое
Нож	Холодное/						
Метательное	—	1к5 Р	0	—	1 кг.	Распространённое	
Коса	Холодное	—	1к10+4 Р	3	Несбалансированное, Разящее (1)	6 кг.	Обычное
Щит	Холодное	—	1к10 У	0	Примитивное (6), Оборонительное	3 кг.	Обычное
Копьё	Холодное	—	1к10 Р	0	Примитивное (8),	3 кг.	Обычное
Посох	Холодное	—	1к10 У	0	Примитивное (7), Сбалансированное	3 кг.	Распространённое
Меч	Холодное	—	1к10 Р	0	Сбалансированное	3 кг.	Обычное



Силовая коса

Это древнее оружие, казалось бы, исчезло во времена Крестовых походов, ведь никогда не было принято на вооружение, и его использование было окончательно прекращено декретом Муниторума в М34. Однако силовые косы по-прежнему пользуется популярностью среди вечных легионеров и их человеческих союзников – особенно последователей Нургла. Коса позволяет поражать врагов на большем расстоянии, а длинное лезвие – перерубать несколько человек за один замах. Это двуручное холодное оружие.

Силовой меч

(легионный и человеческий)

Часто служащий знаковым оружием лучших воинов силовой меч – пожалуй, самое опасное оружие ближнего боя. В руках умелого фехтовальщика он сочетает смертоносную атаку с почти непробиваемой обороной. Силовые мечи производятся в самых разных стилях, и целые школы фехтования посвящены искусству совершенно владения таким оружием. Вариант легиона является легионным оружием, и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы. Это одноручное холодное оружие.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Даже среди широкого выбора доступного еретикам оружия ближнего боя есть образчики, что выделяются необычной природой, особой конструкций или поразительной редкостью. Экзотическое оружие всегда выделяет носителя, и еретик становится заметным даже среди своих необычных соратников по Долгой войне. Для правильного использования оно требует специальной подготовки, поэтому у персонажа должен быть талант Владение экзотическим оружием для конкретного оружия.

Аксонская бритва

Считается, что это род садистских реликвий происходит от археотеха извлечённого из опалённых руин Кёрса, и за последние века изрядно разошедшегося в Вихре. Каждая бритва — тонкое, словно бумага, лезвие чуть более полуметра длиной и слишком хрупкое на вид, чтобы причинить хоть какой-то вред. Она рассекает плоть, едва повреждая её (а то и вовсе не оставляя следов), но разрывает нервные ганглии и вызывает мучительную боль, столь сильную, что её можно сравнить с потрошением заживо. Те, кто наслаждается страданиями более, нежели убийством, находят бритву превосходным оружием, ибо её можно использовать снова и снова, не убивая жертву.

Аксонская бритва никогда не наносит фактического урона, но в целях расчёта воздействия, что оказывает свойство «Калечащее», всегда считается нанёсшим урон. Это одноручное холодное оружие.

Костяная булава

Распространённая среди диких племён Корчащегося мира тускло-серая костяная булава покрыта рунической гравировкой биомантов этого мира, пятнами давно запёкшейся крови и ошмётками высохшей плоти. Каждая костяная булава куда тяжелее и крепче, чем нормальная кость. С каждым кровавым ударом булава становится всё чище и ярче, пока противник не умрёт – тогда она становится похожей несияющую слоновую кость. После битвы она медленно тускнеет, пока вновь не станет тускло-серой. Это двуручное холодное оружие.

Кинжал-клык

Эти тёмно-серые, слегка изогнутые кинжалы, выполнены из клыков неизвестного хищника Вихря и имеют около тридцати сантиметров в длину. Кончики кинжалов почти адамантиевой остроты, что многих заставило задуматься,

у какого хищника они выросли и какая добыча требует столь мощных зубов. Некоторые исследователи заметили, что каждый клык пронизан слабыми потоками варп-энерги, а при микроскопическом исследовании кончик кажется нечётким, будто размытым, что заставляет задаться вопросом о том, существует ли он в реальности.

Это редкое оружие служит символом власти, так что его жаждут рыщущие в Вихре полководцы и пираты.

Кинжал-клык наносит 1 очко Порчи жертве и носителю при каждом срабатывании Фанатичной ненависти. Это одноручное холодное оружие.

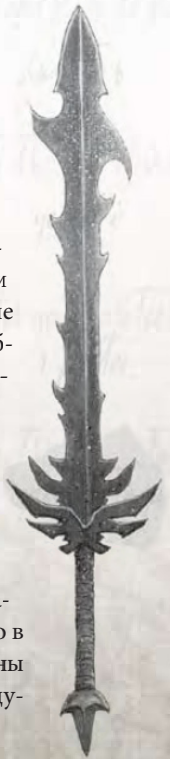
Обдирной клинок

Усовершенствованная версия более распространённого мясницкого ножа, обдирной клинок предназначен для настоящего боя, где его широкое и тонкое лезвие может скользить по кости, срезая мясо длинными полосами. Большая часть таких клинков имеет около метра в длину и изготавливается из специальной керамики, которая способна держать заточку несмотря на толщину. Такое оружие производят подпольные культы каннибалов, что часто бывают на посещающих Вопящий Вихрь судах. Эти садистские культы получают особое удовольствие, делая врагов частью собственных церемониальных празднований. Это одноручное холодное оружие.

К'сальский стеклянный кинжал

Подобные кристаллические клинки любят колдуны-технократы К'сала и убийцы из городов стеклянных башен. Стеклянный кинжал целиком выполнен из одного монокристалла – даже рукоять, которую обёртывают кожей или пластиком для удобства использования. Несмотря на название, такой кинжал почти неразрушим, пока не пронзит плоть и не искупается в крови – в этот миг от него отделяется небольшая часть и разбивается на крошечные фрагменты. Так он заражает чужую плоть – осколки превращаются в чёрную слизь, медленно убивающую окружающие ткани. Многие культисты смерти в буквальном смысле убивают за такой клинок, ибо подобная медленная смерть очень ценится в их культуре. Это одноручное холодное оружие.

Адский клинок



Этими могучими, выкованными в Варпе, клинками владеют кровопускатели, устрашающие воины-демоны Кхорна. Очень редко смертный побеждает одного из них и берёт их оружие трофеем. Такой зазубренный металлический клинок, почерневший, но окаймлённый пылающими угольями – это физическое проявление несравненной кровожадности своего обладателя. Немногие смертные могут похвастаться достаточной силой воли, чтобы использовать это оружие. Однако чем больше крови проливает клинок, тем сильнее он становится, светясь всё более ярким багровым светом.

Каждое убийство делает адский клинок сильнее. Это оружие получает +2 к наносимому урона за каждого врага, убитого в ходе текущей сцены (после окончания сцены бонус пропадает). Но меч одержим злым духом, и не желает лежать в ножнах. Пользователь должен пройти очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли, чтобы выпустить меч из рук или вложить его в ножны. Это одноручное холодное оружие.

Не-космодесантники Хаоса использующие легионное оружие

Оружие и доспехи легионов создавались для богов, а не для смертных, и у любого, кроме космических десантников Хаоса, будут проблемы с тем, чтобы применять их. Легионная силовая броня подходит лишь космодесантникам Хаоса, поскольку иные персонажи, даже подходящего роста, не обладают нужными имплантатами или подготовкой. Легионное оружие могут использовать и простые смертные, но оно будет считаться для них на класс больше обычного (Пистолет будет считаться Лёгким оружием, Лёгкое — Тяжёлым, но Тяжёлое останется Тяжёлым).

Легионное холодное оружие, которым легионер может владеть, держа одной рукой, потребует от смертного двуручного хвата, а изначально двуручное для людей и вовсе не подходит.

Кроме того, не-легионеры использующие легионное оружие, получают штраф -20 ко всем броскам атаки, в дополнение к штрафу за отсутствие тренировки. Этот штраф отменяется, только если персонаж имеет «Сверхъестественную Силу (+4)» и выше.

Ледяной осколок

Легенда гласит, что эти клинки – крошечные осколки Застывшего сердца Вопящего вихря, тысячелетия назад подаренные Губительными силами своему чемпиону. Такие столетиями переходящие от одного владельца к другому кристальной прозрачности клинки невозможно замаскировать, поскольку к их поверхности не пристаёт никакая краска или маскировка. Ледяной осколок скользит по броне, ища самый мельчайший стык или дефект, и может пронзить плоть столь незаметным ударом, что цель даже не почувствует его пока не увидит хлещущую из раны алую кровь. Это одноручное холодное оружие.

Вельклирская рапира

Множество чернокнижников Вельклира, города на К'сале, заключают сделки с бандами и пиратами только окружив себя отборными телохранителями. Такие умелые воины и несут неповторимые мечи, от которых даже самого бесчестного работорговца мурашки бегут по спине. Любой считающий себя фехтовальщиком еретик отдаст за этот клинок собственную душу, хотя конечно лучше отделаться чужой. Невероятно тонкое лезвие переваливается молочно-белым и кажется скорее лучом света, нежели металлом. Меч кажется почти неразрушимым, безотносительно веса оружия с которым сталкивается. В бою клинок поворачивается и наклоняется к цели, будто рапира сама рвётся поразить жертву, а кровь по ней стекает столь быстро, что кажется, будто клинок презирает лёгкие победы. Сражения с такой рапирой в руках сильно выматывают её владельца, но разве это большая плата?

После убийства противника вельклирской рапирой, её обладатель должен пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить один уровень Усталости — рапира буквально высасывает силы для дальнейших убийств. Это одноручное холодное оружие.

Чумное оружие

Каждый из этих изъеденных клинков покрыт ржавчиной и таит многочисленные болезни, ибо он предназначен разносить благословения Отца Нургла по всей галактике. Лишь чистые в его глазах – например, чумные десантники – получают это оружие, а любое слабое существо, получившее хоть бы царапину от него, благословляется одним их бесчисленных даров Отца Чумы – например, Гнилью Нургла или плачущей оспой. Свойство «Отравленное» этого оружия, поимо обычного урона, также наносит 1к5 единиц урона Выносливости. Это одноручное холодное оружие.

Опаляющий клинок

Опаляющий клинок – это золотой серповидный меч с односторонней заточкой, немного похожий на топор. Необычный внешний вид делает его любимым оружием множества культов, утверждающих, что происходят от могущественных империй, возникших ещё до возвышения Лжеимператора. Металл неизвестного происхождения – быть может, это архео-, а быть может ксенотех – делает опаляющий клинок действительно уникальным, поскольку каждый порез мгновенно вспыхивает жарким пламенем, достаточно сильным, чтобы превратить плоть в пылающие угли. Сам клинок остаётся холодным, спокойно ожидая возможности сжечь следующую жертву. Это одноручное холодное оружие.

ПСИХОСИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие этого типа уникально тем, что будет работать в полную силу лишь в руках истинного псайкера, чья психическая мощь превращает обычное оружие в смертельно опасное. Психосиловое оружие может быть каким угодно – мечом, топором, алебардой или молотом, хотя оно будет отличаться необычными кристалиновыми вкраплениями на лезвии или сложными рунами на рукояти. Некоторые клинки произведены ещё во времена Великого крестового похода, когда псайкеры стали слишком ценным оружием, чтобы их игнорировать — несмотря на ошибочный указ Лжеимператора.

Чтобы использовать психосиловое оружие, необходим талант «Владение оружием (Психосиловое)».

Психосиловой посох

Подобно психосиловым жезлам, психосиловой посох можно принять на безобидную палку для ходьбы. Более самовлюблённые псайкеры предпочитают щедро украшенные посохи (и как, правило, демонстрирующие их бога-покровителя), что мгновенно выдают их высокое положение. Это двуручное холодное оружие, но удержавая его одной рукой, персонаж может применять его как психофокус (см. стр. 186).

Психосиловой меч

Психосиловой меч отличается от обычного разве что необычным цветом или рунами на клинке, но позволяет хорошо подготовленному псайкеру раскрыть себя ещё и как фехтовальщика. Носить и умело использовать такой меч — признак действительно сильного псайкера. Это одноручное холодное оружие.

Посох перемен

Наполненные радугами магических энергий, которые будто бы сознательно пытаются покинуть свою тюрьму, эти кристаллические посохи кажутся слишком хрупкими, чтобы использовать их в качестве оружия. Но посох перемен бьёт с силой, намного превышающей его вес, попутно будто бы, вытягивая силу извне для себя и своего носителя. Если персонаж атакует врага в припадке Фанатичной ненависти, это оружие вызывает у цели одну случайную мутацию (если атака убивает цель, она будет превращена в омерзительное, но совершенно безвредно отродье), но если псайкер провалит проверку Использования Варпа, то вместо этого сам получит 1 очко Порчи. Это двуручное холодное оружие.

ШОКОВОЕ ОРУЖИЕ

Подобное оружие предназначено для того, чтобы выводить цель из строя мощным электрическим зарядом. Это позволяет совершать несмертельные атаки, хотя шоковое оружие в состоянии разорвать плоть и перелоломать кости.

Чтобы использовать шоковое оружие, необходим талант «Владение оружием (Шоковое)».

Шоковая булава

Обычно используемое лакеями бога-трупа, такими как Адептус Арбитрес и силовиками множества миров, насаждающими волю Лжемператора, это оружие похоже на обычную дубинку. У шоковой булавы есть настройка мощности, позволяющая отвешивать ей как болезненные, но несмертельные удары, так и отбрасывать обезумевших бунтовщиков. Это одноручное холодное оружие.

Электрохлыст

Эти хлысты переплетены электрическими проводниками, так что и без того болезненный удар плетью причиняет жертву невыносимый удар током. Большая часть электрохлыстов снабжены короткими рукоятками или даже устанавливается вместо рук. Это двуручное холодное оружие.

Нейрохлыст

Чаще всего такое оружие используется для того, чтобы расправится с врагом, нанеся ему множество болезненных рваных ран. Каждый нейрохлыст напоминает обычный кнут, но с крепкими металлическими цепями вместо обычных плетей и тяжёлыми грузами на их кончиках.

Даже без питания эти хлысты способны разорвать плоть или пробить примитивные доспехи. Это одноручное холодное оружие.

ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ

Возможно простое оружие, такое как копья, топоры и ножи, было первым изобретённым инструментом, но до сих пор оно остаётся жестоко эффективным средством убивать лизоблюдов бога-трупа. Даже запасшийся самым технологически совершенным оружием воин будет носить с собой что-нибудь простое, но эффективное, как и любой разумный обитатель неважно насколько «цивилизованной» планеты. Для стремящихся уничтожить разлагающийся Империум такое оружие весьма важно, поскольку невозможно сказать, когда в руки снова попадёт целая энергоячейка или подвернётся возможность отремонтировать главное оружие.

Чтобы использовать простое оружие необходим талант «Владение оружием (Простое)». Некоторые Простые виды оружия могут быть использованы для поражения врага на расстоянии – в таком случае они будут отмечены как «Метательное».

Бронеперчатка

Эти простые металлические перчатки надеваются на руку, чтобы защитить кисть и сделать удар сильнее. Иногда они бывают усеяны щипами или острыми лезвиями. Это одноручное холодное оружие.

Легионный боевой нож

Только великие космодесантники могут называть столь грозное оружие простым ножом – если не излишне толстая рукоять, простой смертный мог бы сражаться им как мечом. Крепкие и тяжёлые ножи космодесантников предназначены для ближнего боя и часто служат последним оружием астартес, за которое он возьмётся, когда выйдут все боеприпасы или закончится энергия. Легионный боевой нож является легионным оружием, и все пользующиеся им не-легионеры получают соответствующие штрафы. Это одноручное холодное оружие.

Топор

Многие еретики клянутся, что топор — самое лучшее оружие, ценя его простоту и жесткость. Каждым ударом они могут выразить ненависть к Империуму, каждым ударом они разят лицемерие и слабость его обманутых рабов. Это одноручное холодное оружие.

Двуручное оружие

У большинства рукопашного оружия есть более крупные и тяжёлые версии, орудовать которыми может лишь человек, обладающий потрясающей силой или взявшийся за оружие двумя руками. Двуручное оружие (такое как огромный топор, гигантский молот, огромная дубина, двуручный меч и тому подобное) – массивное, жестокое оружие, способное причинять серьёзные повреждения каждым ударом. Это двуручное холодное оружие.

Молот

Это оружие – старший брат обычного молотка. Его тяжёлое навершие позволяет совершать более мощные и смертоносные удары. Поскольку рабочие могут открыто носить молоты, такой инструмент вдвойне полезен для еретиков, замышляющих набеги на имперские объекты. Это одноручное холодное оружие.

Импровизированное оружие

Как следует из названия, импровизированное оружие — это любой достаточно тяжёлый предмет, которым еретик воспользуется когда нет ничего более подходящего. Это может быть отломанная ножка стула, тяжёлый камень, крепкая цепь, используемая как удавка проволока или отрубленная конечность; приклад дальнобойного оружия, такого как автоган, также сойдёт. Это одноручное холодное оружие, хотя мастер может объявить его двуручным.

Нож

Мало какой воин использует нож как основное оружие, но ещё меньше солдат отправится в бой без него. Немногие бандиты подулья будут чувствовать себя прилично одетыми без хотя бы трёх ножей, а по настоящему осторожные на всякий случай припрячут ещё один. Это одноручное холодное оружие.

Коса

Этот обычный инструмент агромирца, смертельно опасен в бою, где может легко скащивать врагов благодаря изогнутому лезвию и длинному древку. Это двуручное холодное оружие.

Щит

Многие воины носят на неосновной руке защитное приспособление – от простого деревянного прямоугольника до сложного устройства из пластали. Это одноручное холодное оружие

Копьё

Распространённое среди охотников копьё можно встретить на диких и феодальных мирах, где им встречают натиск врага и пронзают коней. Это одноручное холодное оружие.

Посох

Деревянные или пласталевые посохи – обычное дело, так что мало кто будет к нему приглядываться, а зря — в руках мастера такое оружие способно за считанные секунды поразить даже одоспешенного воина. Это двуручное холодное оружие.

Меч

Меч – если понимать под этим словом всё обычное клинковое оружие – пожалуй, будет самым широко используемым оружием ближнего боя. Мечи сравнительно просты в изготовлении, и даже неподготовленные бойцы могут сражаться ним относительно успешно. Меч может быть самым обычным клинком из дешёвой стали, какие куют тысячами, так и лёгкой конструкцией из пластали, обработанных тиранидских когтей или даже окаменелых костей. Впрочем, в большинстве рукопашных схваток победителя определяет не оружие, а мастерство бойца. Это одноручное холодное оружие.

Модификации оружия

Оружие может различаться не только Качеством изготовления, но и установленными модификациями. Стрелковое оружие можно снабдить новым прицелом или приспособить под новый тип боеприпасов, а холодное – улучшить новым источником питания или монолезвием. Также оружию можно выбрать Недостаток – оно будет хуже, но достать такое

станет проще. Все эти манипуляции могут существенно изменить характеристики оружия – например, урон, дальнобойность и прочие эффекты.

УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ

Установка дополнительных приспособлений может улучшить любое оружие, но также делает его дороже, т. о. снижая Доступность. Каждое улучшение оружия снижает Доступность оружия на один шаг, вплоть до Уникальной. Если персонаж модифицирует уже имеющееся оружие, он должен предпринять проверку Приобретения против текущей Доступности оружия. Модификацию может проводить лишь персонаж, имеющий умение «Техпользование» или умелый НИП.

Каждое улучшение может быть установлено только на указанные в его описании виды оружия – это подробно описано в таблице 5-7: Улучшения оружия. Хотя ограничений на количество улучшений на одном оружии нет, нельзя устанавливать конфликтующие улучшения (т. е. те, которые отменяют друг друга или не имеют смысла, например ленточное питание и увеличенный магазин) или несколько улучшений одного типа (например, оружие может иметь только один прицел).

ПРИМЕР

Ник хочет, установить на дробовик своего героя расширенный магазин. Доступность дробовика – Обычная, так что для покупки улучшения предстоит проверка против этой Доступности (с любыми модификаторами за Качество изготовления). В случае успеха улучшенный дробовик меняет Доступность на Среднюю (на шаг дороже). С другой стороны, персонаж может просто приобрести дробовик с уже установленным расширенным магазином – в таком случае ему необходимо пройти проверку Приобретения против Средней Доступности.

Таблица 5-7: Улучшения оружия

Название	Можно модифицировать
Ленточное питание	Любое болтерное и твёрдотельное оружие
Кадильница	Любое двуручное холодное оружие
Дуэльная рукоять	Любое Сбалансированное холодное оружие
Увеличенный магазин	Любое Лёгкое оружие или Пистолет
Переключатель вида боеприпасов	Любое оружие с магазином 2+ и возможностью вести огонь разными типами боеприпасов
Магнитная кобура/ ножны	Любое Лёгкое, Метательное оружие, Холодное оружие или Пистолет.
Штык	Любое Лёгкое оружие
Монозаточка	Любое Холодное оружие
Фотоприцел	Любое стрелковое оружие
Пистолетная рукоять	Любое Лёгкое оружие
Гаситель отдачи	Любое оружие способное стрелять Длинной очередью
Лазерный прицел	Любое Лёгкое оружие или Пистолет
Глушитель	Любое Лёгкое оружие или Пистолет
Ограничитель рассеивания	Любое оружие способное стрелять Короткой очередью или имеющее свойством «Разлёт».
Штормовое поле	Любое оружие со свойством «Силовое поле»
Суспензоры	Любое Тяжелое оружие
Телескопический прицел	Любое стрелковое оружие
Дозатор яда	Любое клинковое Простое или Цепное оружие

Ленточное питание

Обычный магазин оружия был снят и заметён на механизм ленточного питания и открытый затвор. Это позволяет увеличить скорострельность и размер магазина, но делает оружие болле склонным к Осечкам. Скорострельность оружия в режиме Длинной очереди увеличивается на 2 (для этого СкС в режиме Длинной очереди изначально должен быть не менее 1) и увеличивает размер Магазина до 100 (если она не была выше). Оружие приобретает свойство «Ненадёжное» и теряет свойство «Надёжное», если имело его.

Кадильница

Добавляемые к любому древковому оружия, вроде посоха или цепа, кадильницы могут испускать ароматный дым, болезнетворные пары, наркотики или иные газы. Эффект зависит от используемого газа или вещества.

Дуэльная рукоять

Истинные мастера клинка предпочитают этот нестандартный способ удержания оружия, позволяющий лучше фехтовать. Подобная рукоять даёт бонус +5 к проверкам «Парирования» этим оружием.

Увеличенный магазин

Установка барабанного магазина или удлинение обычного секторного увеличивает количество выстрелов, которое можно сделать до перезарядки. Это улучшение расширяет объём магазина на 25%.

Переключатель вида боеприпасов

Для оружия способного стрелять различными типами патронов переключатель вида боеприпасов может быть очень полезен. Оснащённое им оружие может снаряжаться сразу тремя различными магазинами (которые входят в стоимость улучшения). В начале своего хода, стрелок может использовать переключатель, чтобы выбрать, из какого магазина подавать боеприпасы в этом раунде.

Магнитная кобура/ножны

Закреплённая на теле персонажа магнитная пластина позволяет ему носить оружие просто «приклеивая» его к броне. Кажется, что оружие будто парит рядом с персонажем, а выхватить его становится куда проще. Персонаж может подготовить такое оружие, потратив Свободное действие.

Штык

Почти любое стрелковое оружие может быть оснащено штыком, что сделает его более полезным при штурме. Роль штыка может сыграть обычный нож, цепной клинок и другое длиннолезвийное оружие. В ближнем бою оружие со штыком считается копьём.

Монозаточка

Монозаточенное оружие имеет особое, сверхострое

лезвие, способное с легкостью разрезать броню и никогда не тупится. Монооружие теряет свойство «Примитивное» и получает +2 к Бронебойности. Монозаточку можно применить и к силовому оружию, но это улучшение не будет оказывать эффекта при включенном силовом поле. Если силовое поле не работает(вышло из строя или выключено) — бонус моноклинка применяется.

Монозаточка может применяться к любому холодному оружию, но если у оружия нет режущей кромки (например, молот или булава), её следует трактовать иначе. Мастеру рекомендуется придумать интересные описания монозаточки для такого оружия. Например, можно считать, что мономолот снабжен пневмоударным модулем. Игромеханический эффект остаётся таким же.

Фотоприцел

Этот прицел обнаруживает врагов, рыскающих в ночи, используя длину волны, на которой человеческий глаз не видит. Персонаж, использующий фотоприцел, не получает штрафов за темноту.

Пистолетная рукоять

Эта довольно распространённая модификация добавляет дополнительную («пистолетную») рукоять к лёгкому стрелковому оружию. Она позволяет держать оружие одной рукой без обычного штрафа -20, однако, уменьшает дальнобойность оружия вдвое. Обратите внимание, оружие по-прежнему можно держать двумя руками без штрафа. Кроме того, тип оружия не меняется на Пистолет, т. е. на него не будут действовать таланты, такие как «Акимбо».

Последнее слово относительно того, к какому оружие применимо такое улучшение, остаётся за мастером. Однако, некоторые виды лёгкого оружия так громоздки (например мельты или плазмаганы) или тяжёлы (длинноласы или снайперскаие винтовки), что никакая пистолетная рукоять не поможет удерживать их одной рукой (хотя её все равно можно установить ради красоты). Многие виды оружия обладают «пистолетными» рукоятками, но одной рукой не управляются.

Гаситель отдачи

Использование хитрых механизмов и контрскоростных прерывателей сильно упрощает стрельбу длинными очередями. При стрельбе Длинной очередью, оружие заедает только при результате броска 96-00, вместо обычного 94-00.

Лазерный целеуказатель

Это устройство даёт +10 к проверкам Дальнего боя при стрельбе одиночными. Единственным недостаток такого прицела заключается в том, что у врага есть шанс заметить «красную точку» и понять, что сейчас грянет выстрел. Для этого необходимо пройти тяжёлую (-20) проверку Восприятия.

Глушитель

Глушитель снижает звук (и подавляет вспышку) выстрела, не давая обнаружить трелка. Проверка «Бдительности», предпринятая, чтобы услышать звук выстрела из оружия с глушителем, получает штраф -20 и может быть предпринята только с двое меньшего расстояния.

Ограничитель рассеивания

Удлинённый ствол и камерные компрессоры приводят к тому, что каждый выстрел очередью или разлёт дроби даёт значительно меньшее рассеивание. При определении зоны попадания в при стрельбе Короткой или Длинной очередью по таблице 7-2: Множественные попадания (см. стр. 240) каждая зона поражается дважды, и только потом попадание переходит на следующую. Оружие со свойством «Разлёт» не страдает от уменьшения урона с расстоянием, но не получает бонуса к попаданию при стрельбе на Короткой дистанции.

Штормовое поле

Силовое оружие может быть оснащено более мощным генератором, который сделает силовое поле более эффективнее, но опасным для владельца не менее, чем для врага. Урон и Бронебойность оружия возрастают на 2, а любое оружие без свойства или особенности «Силовое поле», «Психосиловое», «Природное оружие» или «Оружие Варпа», которое поражает или парирует оружие со штормовым полем автоматически уничтожается. Если на броске атаки этим оружием владелец выбрасывает 91-00, то поле задевает его самого и он получает одно попадание от этого оружия, от которого невозможно уклониться (не добавляйте бонус Силы носителя к этому урону).

Гравиподвес

Эти антигравитационные пластины и стержни устанавливаются на оружие или оборудование, и поглощает часть их веса, что значительно упрощает использование тяжёлых или громоздких устройств. Суспензоры уменьшают вес оружия вдвое. При стрельбе из оружия оснащённого гравиподвесом, оно всегда считается Установленным на опору.

Телескопический прицел

Этот прицел увеличивает изображение, что позволяет лучше прицелится на большом расстоянии и поразить конкретную зону цели. Оружие с телескопическим прицелом не получает штрафов за Дальнюю и Сверхдальнюю дистанцию, если владелец тратит Полное действие на Прицеливание.

Дозатор яда

Многие слуги Тёмных Богов, особенно последователи Отца Нургла, стремятся поделиться последними ядовитыми творениями с врагами. Дозатор яда постоянно выдаёт небольшие порция яда на лезвие, гарантируя, что он просочится в любой порез и принесёт максимум страданий лакеям бога-трупа. Это улучшение даёт оружия свойство «Отравленное (0)», хотя конкретный яд может иметь иные эффекты.

НЕДОСТАТКИ ОРУЖИЯ

Ухудшение оружия делает его менее эффективным. Подобное оружие часто встречается в Вихре, где еретики и вожаки привыкли вооружать своих бойцов чем придётся – в том числе скверными образчиками имперского оружия да дрянными трофеями. При покупке оружия персонаж может выбрать Недостаток. Оружие с Недостатком увеличивает свою Доступность на один шаг, благодаря чему его проще и дешевле достать. Недостатки не при-

меняется к оружию, которым персонаж уже владеет, и не могут быть исправлены или отменены после приобретения оружия. Оружие не может иметь более одного недостатка. Каждый недостаток может использоваться только на указанные в его описании виды оружия – это подробно описано в таблице 5-8: Недостатки оружия. Оружие с недостатком может модернизировать как обычно, но только если улучшение не противоречит или не отменяет последствия недостатка.

ПРИМЕР

Ища дешёвое оружие, Ник приобретает своему персонажу дробовик с недостатком «Самодельные патроны». Это повышает Доступность оружия со Средней до Распространённой.

Пожиратель патронов

Виной ли тому неудачная конструкция или непостоянная скорострельность, но оружие использует больше боеприпасов, чем должно, не повышая при этом плотность огня. На каждый выстрел оружие использует два патрона.

Проклятый металл

Изготовленное из странного или чужацкого материала, который гудит и светится, оружие может быть опасным для пользователя, который удерживает его слишком долго. В конце каждого боя, в котором это оружие использовалось (даже если только один раз), владелец должен пройти проверку Выносливости или получить 1 рану, от которой не спасают ни броня, ни бонус Выносливости.

Творение дикарей

Оружие было создано обитателями дикого мира по едва понятым чертежам и из едва обработанных материалов. Оружие получает свойство «Примитивное (7)».

Адская отдача

Почти лишённое компенсации отдачи оружие при стрельбе Длинной очередью трясётся как бешеное. При стрельбе Длинной очередью стрелок получает штраф -10 на попадание, а если двигался, то -20.

Самодельные патроны

Рассверленное неким забытым мастером оружие было приспособлено под устаревшие или труднодоступные боеприпасы из-за чего большая часть его боекомплекта будет состоять из грубых модификаций или скверных заменителей. Урон оружия падает на 1. Также оно получает свойство «Ненадёжное», или теряет свойство «Надёжное», если имело такое. Разумеется, персонаж может попытаться найти «родные» патроны к своему артефакту, согласно правилам специальных боеприпасов, считая Доступность магазина таковых Средней. Такие боеприпасы сводят недостаток на нет.

Ядовитый выхлоп

При стрельбе это оружие выбрасывает из вентиляционных отверстий, идущих вдоль ствола, ядовитые пары, образующие целое облако. Каждый раз при использовании этого оружия оно создаёт вокруг себя дымовое облако радиусом 1 метр (см. правила дыма на стр. 243). Облако держится до конца следующего хода персонажа.

Таблица 5-8: Недостатки оружия

Название	Можно модифицировать
Пожиратель патронов	Любое оружие
Проклятый металл	Любое оружие
Творение дикарей	Любое стрелковое оружие
Адская отдача	Любое оружие способное стрелять Длинной очередью
Самодельные патроны	Любое болтерное и твёрдотельное оружие
Ядовитый выхлоп	Любое стрелковое оружие
Массивный корпус	Любое Лёгкое оружие
Восстановленное	Любое оружие
Однозарядное	Любое оружие способное стрелять Длинной или Короткой очередью
Медленная перезарядка	Любое лазерное или мельта-оружие

Массивный корпус

Чрезвычайно громоздкая и грубая конструкция оружия привела к тому, что его тяжело перемещать и требуется закреплять перед стрельбой. Оружие должно быть закреплено перед стрельбой как если бы оно было Тяжёлым (см. стр. 147), хотя и нет необходимости использовать сошки, треноги или аналогичные приспособления.

Восстановленное

Бесконечные поля сражений в Вихре обирают мародёры, чинящие оружие и продающие его военачальникам, дабы неостановимая резня продолжалась. Восстановленное оружие собрано из разномастных частей или дурно отремонтировано. Восстановленное стрелковое оружие получает свойство «Ненадёжное» и теряет свойство «Надёжное», если имело его. Восстановленное холодное оружие становится «Несбалансированным» и теряет свойство «Сбалансированное», если имело его. Помимо этого, если при немодифицированном броске атаки восстановленным оружием персонаж получит 00, оно бесповоротно сломается — просто развалится в руках.

Однозарядное

Как правило самый доступный способ сделать оружие дешевле и проще в производстве — упростить конструкцию. Подобно общеизвестному лазмушкету, однозарядное оружие способно стрелять только одиночными и жертвует скоростью перезарядки ради удобства использования. Скорострельность такого оружия меняется на О/—/—, а размер Магазина – на 1. В качестве некоторой компенсации оружие приобретает свойство «Надёжное», если ещё не имело его.

Медленная перезарядка

Плохое электропитание или повреждённые проводники привели к тому, что оружие стреляет медленнее, чем должно, поскольку ему требуется больше времени на восстановление мощности. Оружие приобретает свойство «Перезарядка».

Боеприпасы

Для оружия боеприпасы — что воздух для человека, без них оружие – не более чем бесполезный кусок металла. Боеприпасы бывают двух видов: стандартные и специальные. Стандартные боеприпасы доступны – их легко отыскать, где угодно. Специальные же встречаются куда реже, но могут значительно повысить эффективность оружия.

Правило трёх

Считать каждый патрон, что есть у персонажа может показаться многим игрокам и мастерам бессмысленным крючкотворством. Мастер может (если хочет) использовать Правило трёх, которое гласит, что в начале каждой игровой встречи персонаж получает боекомплект из трёх стандартных магазинов для своего оружия.

С другой стороны, боеприпасы и прочее снаряжение в **Black Crusade** не так легко достать, так что точный подсчёт может добавить вашей игре сложности и реалистичности и потому он принят по умолчанию.

СТАНДАРТНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Если мастер не решит иначе, персонажи всегда имеют доступ к стандартным боеприпасам своего оружия. Это могут быть обычные патроны, болты, дробовые заряды, стрелы, гранатомётные выстрелы, прометий или иглы, используя которые оружие применяет свой обычный профиль. Если оружие способно использовать несколько видов стандартных боеприпасов – как, например ракетная установка, то можно предположить, что персонаж несёт боеприпасы обоих видов. Персонажу не требуется совершать проверки Приобретения для получения этих боеприпасов и до тех пор, пока он в состоянии их раздобыть (собрать с мертвецов или выменять) он может нести столько обычных боеприпасов сколько пожелает. При расчёте переносимого веса каждый магазин весит 10% от веса оружия.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Для большинства видов оружия существуют различные специализированные боеприпасы, от бронебойных пуль, до разрывных стрел. Специализированные боеприпасы могут изменять Урон, Бронебойность или свойства оружия. Специализированные боеприпасы могут использоваться только в определённом оружии, как указано в таблице 5-9: Специальнные боеприпасы. Единовременно можно только использовать только один вид боеприпасов и их эффекты не могут сочетаться. Магазин специализированных боеприпасов весит столько же сколько и обычных (т. е. 10% от веса оружия). Проверка Приобретения даёт не 1 патрон, но магазин целиком.

Патроны «Ампутатор»

Эти пули, заполненные взрывчатой микрошрапнелью, предназначены для того, чтобы разрывать плоть, разрушать кости и отрывать конечности. Эти патроны добавляют +2 к Урону оружия. При использовании в оружии со свойством «Разлёт», оно теряет это свойство.

Таблица 5-9: Специальные боеприпасы

Название	Можно модифицировать	Доступность
Патроны «Ампутатор»	Ручные пушки, дробовики (любые), стаб-револьверы, автостабы	Скудное
Шипастые патроны	Любое твёрдотельное оружие	Скудное
Пули «дум-дум»	Любое твёрдотельное оружие	Среднее
Разрывные стрелы	Лук, арбалет	Скудное
Болты «Адское пламя»	Любое болтерное оружие	Очень Редкое
Высококачественный прометий	Любое огненное оружие	Скудное
Пробивной заряд	Любое лазерное оружие типа Пистолет или Лёгкое	Среднее
Патроны «Инферно»	Любое твёрдотельное оружие типа Пистолет или Лёгкое	Скудное
Бронебойные пули	Любое твёрдотельное оружие типа Пистолет или Лёгкое	Скудное
Болты «Металлический шторм»	Любое болтерное оружие	Очень Редкое
Очищенная плазма	Любое плазменное оружие	Очень Редкое
Болты «Сталкер»	Любое болтерное оружие	Очень Редкое
Токсичные патроны	Любое твёрдотельное оружие типа Пистолет или Лёгкое	Среднее

Шипастые патроны

Так называют полые снаряды или пули со стеклянными наконечниками, наполненные сотнями бритвенной остроты осколков, которые рассеиваются внутри раны и терзают цель до тех пор, пока не будут извлечены. Оружие приобретает свойство «Калечащее (1)».

Пули «дум-дум»

Эти тяжёлые, тупые пули разрывают в клочья незащищённую плоть, устраивая кровавую бойню. Пули «дум-дум» добавляют +2 к Урону оружия, однако уменьшают Бронебойность на 2 (до минимума 0). Если Бронебойность оружия и так 0, пули увеличивают Урон только на +1.

Разрывные стрелы

Разрывные стрелы и болты могут быть обработаны одним из нестабильных алхимических соединений или просто нести снаряд вместо обычного наконечника. Атаки этим оружием получают штраф -10, тип урона меняется на взрывной, а самое оружие теряет свойство «Примитивное».

Болты «Адское пламя»

Изначально созданные в Империуме для борьбы с тиранидами, эти болтерные патроны содержат мощную мутагенную кислоту, которая с ужасающей скоростью разъедает живую ткань. Некоторые банды космических десантников Хаоса сняли эти патроны с

тел лверных космодесантников и используют в своих целях. Против живых целей снаряженное такими боеприпасами оружие получает свойство «Отравленное (3)», а стрелок впадает в приступ Фанатичной ненависти при выпадении на 9 и 10. При использовании в тяжёлом болтере патроны меняют его СкС на О/—/— и дают свойство «Взрыв (3)». При использовании против Орд каждое попадание болта «Адское пламя» уменьшает Численность орды ещё на 1.

Высококачественный прометий

В огнемётных канистрах часто встречается скверно очищенный или вовсе использованный в генераторах или двигателях челноков прометий. Высококачественный же промейтий значительно чище и позволяет огнемёту выпускать значительно более мощный поток. Дальность оружия увеличивается на 20 метров.

Пробивной заряд

Пробивной заряд – любимая снайперами мощная батарея для лазерного оружия, что позволяет сделать один выстрел без перезарядки. При использовании пробивного заряда, оружие получает +1 к Урону, свойство «Разрывающее», а Бронебойность повышается до 4. Однако, оружие теряет свойство «Надёжное», а ёмкость его магазина сокращается до 1.

Патроны «Инферно»

Содержат нестабильный, липкий гель, воспламеняющийся при контакте с целью. Оружие получает свойство «Зажигательное».

Бронебойные пули

Эти плотные пули предназначены для пробивания носимой броню. Бронебойность оружия повышает на 3.

Болты «Металлический шторм»

Оснащённые датчиком приближения снаряды взрываются до того, как поразят цель разбрасывая вокруг шрапнель, что делает их идеальным инструментом борьбы с толпами и врагами, засевшими в укрытии. Урон и Бронебойность оружия уменьшаются на 2, но оно получает свойство «Взрыв (2)»

Очищенная плазма

Опытный и располагающий нужным оборудованием оружейник может создать более чистую плазму, чтобы сгладить стремление плазменного оружия перегреваться. Оружие теряет свойство «Перегревающееся».

Болты «Сталкер»

Созданные для снайперской стрельбы болты «Сталкер» делают оружие почти бесшумным, поскольку болт вылетает из ствола всего лишь с небольшим хлопком. Проверки «Бдительности», предпринятые для обнаружения такого выстрела получают дополнительный штраф -30 и могут совершаться только в пределах 30 метров от стрелка. Урон оружия уменьшается на 2.

Токсичные патроны

Начинённые отравой или радиацией патроны страшно уродуют плоть. Токсичные патроны дают оружию свойство Отравленное (2).

Доспехи

«Лишь глупец пренебрегает бронёй. Ненависть делает меня сильным, но жизнь мою сохраняет броня»

— капитан Берзиас, командир Железных Воинов

Ещё один пример имперского лицемерия: овцы блеют, что их вера в бога-трупа служит им бронёй, а сами идут в бой, с ног до головы заковав себя в железо. Еретик знает истину: может боги и наблюдают за ним и, когда это им угодно, помогают, но защищаться от враждебной галактики он должен сам. Носимая броня может быть самой разной – от многотысячелетнего силового доспеха, что старше самого Империума, до новейших защитных полей, снятых с трупов лордов-губернаторов. Разумеется, воины будут носить боевую броню, а диверсанты и террористы вынуждены полагаться на менее очевидное защитное снаряжение, такое как простые подбитые плащи.

Любая броня даёт очки Брони (ОБ) различным зонам тела персонажа. Вдобавок, некоторые виды брони обладают особыми свойствами, указанными в описании.

Тип брони: описывает вид брони.

Покрываемые зоны(а): какие зоны защищает броня (руки, ноги, корпус и голова). Некоторая броня покрывает все части тела, что указывается словом «Всё».

ОБ (Очки Брони): сколько очков брони получают закрытые броней зоны.

Вес: отображает, насколько тяжела броня в килограммах. То, какой вес может нести персонаж, описано в **главе I «Игровой процесс».**

Доступность: отображает доступность брони (см. страницу 306).

Совмещение брони

Персонажи могут носить несколько типов брони, однако, их защитные свойства не складываются. В случаях, когда несколько видов брони одеты на одну зону, учитывается только наибольшее значение ОБ. Например, если персонаж, который носит броню из толстой кожи и ксеношкуру, будет атакован в корпус, меньший показатель ОБ тяжелой кожи (2) игнорируется, а показатель ОБ ксеношкуры (6) учитывается при расчёте повреждений.

Примитивная броня

Пусть такая броня и не всегда создаётся на примитивной технологической базе, она всё равно остаётся довольно простой и годится скорее для драки в пивной, чем для защиты от мощного оружия сорок первого тысячелетия. Главным образом создаваемая из шкур животных или простого металла, в настоящем бою она даёт совсем невеликую защиту.

Флак-броня

Предназначенная для быстрого и простого оснащения многомилионных армий флак-броня изготавливается из множества слоев абляционной защиты и взрывопоглощающих материалов и способна отразить большинство попаданий из стрелкового оружия, защитит от осколков и взрывной волны. Флак-броня предоставляет носителю +1 очко Брони против оружия со свойством «Взрыв», если носитель не находится в центре взрыва.

Ячеистая броня

Ячеистая броня изготовлена из тысяч крохотных тер-

Таблица 5-10: Броня

Примитивная броня				
Название	**Покрываемые зоны**	**ОБ**	**Вес**	**Доступность**
Кожанка подульевика	Руки, Корпус	1	5 кг.	Обычное
Стёганый жилет	Корпус	2	2 кг.	Обычное
Звериные шкуры	Корпус	2	10,2 кг.	Среднее
Кольчужная накидка	Руки, Корпус, Ноги	3	28 кг.	Среднее
Флак-броня				
Название	**Покрываемые зоны**	**ОБ**	**Вес**	**Доступность**
Флак-шлем	Голова	2	2 кг.	Среднее
Флак-наручи	Руки	2	1 кг.	Среднее
Лёгкий флак-плащ	Руки, Корпус Ноги	2	4 кг.	Скудное
Флак-жилет	Корпус	3	5 кг.	Среднее
Флак-куртка	Руки, Корпус	3	5 кг.	Среднее
Флак-плащ	Руки, Корпус Ноги	3	8 кг.	Скудное
Флак-броня Гвардии	Все	4	11 кг.	Скудное
Ячеистая броня				
Название	**Покрываемые зоны**	**ОБ**	**Вес**	**Доступность**
Ячеистый капюшон	Голова	3	1 кг.	Редкое
Ячеистые наручи	Руки	3	1 кг.	Редкое
Ячеистый жилет	Корпус	4	1 кг.	Редкое
Боевой ячеистый плащ	Руки, Корпус, Ноги	4	2 кг.	Очень редкое
Панцирная броня				
Название	**Покрываемые зоны**	**ОБ**	**Вес**	**Доступность**
Панцирный шлем	Голова	4	2 кг.	Редкое
Панцирные наручи	Руки	5	2 кг.	Редкое
Панцирные поножи	Ноги	5	3 кг.	Редкое
Лёгкий панцирь	Руки, Корпус, Ноги	5	15 кг.	Редкое
Панцирный нагрудник	Корпус	6	7 кг.	Редкое
Тяжёлый панцирь	Все	6	17 кг.	Очень редкое
Силовая броня				
Название	**Покрываемые зоны**	**ОБ**	**Вес**	**Доступность**
Лёгкая силовая броня	Все	7	40 кг.	Очень редкое
Силовая броня	Все	8	65 кг.	Чрезвычайно редкое
Легионная силовая броня	Все	8	100 кг.	Чрезвычайно редкое
Терминаторская броня	Все	14	400 кг.	Почти уникально
Легионная терминаторская броня	Все	14	450 кг.	Почти уникальное
Экзотическая броня				
Название	**Покрываемые зоны**	**ОБ**	**Вес**	**Доступность**
Обсидиановая броня†	Руки, Корпус, Ноги	7	4 кг.	Уникальное
Ксеношкуры	Руки, Корпус	6	9,5 кг.	Редкое

† Обсидиановая броня игнорирует свойство оружия Силовое поле

мопластовых ячеек, образующих похожий на ткань материал. Эта высокотехнологичная и лёгкая броня способна выдержать большую часть ударов и энергетических разрядов, на миг становясь ребристой, таким способом, погашая силу атаки и смещая её направление.

Панцирная броня

Изготовленная из формованных пластин армапласта, керамита или иного крепкого материала, панцирная броня весьма эффективна, но обычно очень тяжёла. Жёсткие пластины плохо прикрывают подвижные зоны, вроде суставов, но обеспечивают значительно большую защиту, чем более лёгкие доспехи.

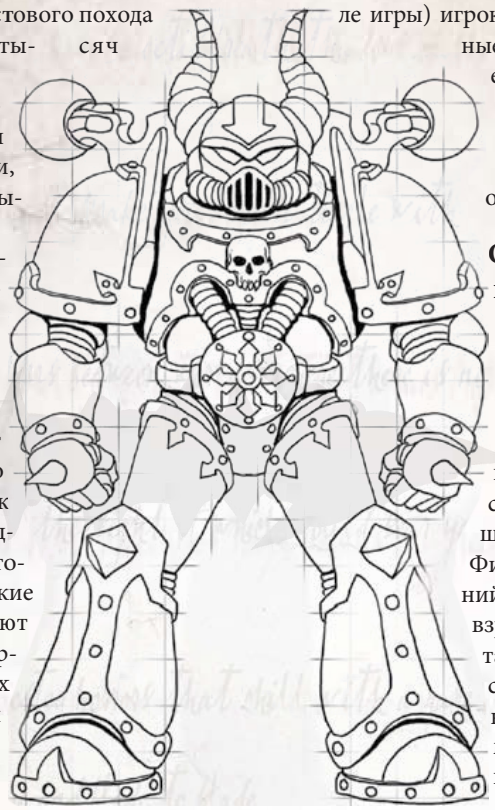
Силовая броня (легионная и человеческая)

Силовая броня – это ориентир, с оглядкой на который оценивают все прочие виды брони, что использует человечество. Первые модели силовых доспехов были созданы в далёком прошлом человечества. В те времена Император оснастил такой бронёй целые легионы космодесанта. Когда магистр войны Гор восстал против Императора, к нему присоединилась половина легионеров, взявших с собой и своих доспехи.

Массивные керамитовые пластины обеспечивают носителю высокую защиту, а оплетающие их изнутри микроволокна, активируемые электрическими импульсами, увеличивают физическую силу.

У некоторых легионеров-предателей силовая броня сохранилась с очень давних времён – её защитили колоссальные усилия или капризы Варпа. Другие носят более новые модели, снятые с павших врагов или, в случае недавно отступившимися от Империума космических десантников, полученные из арсеналов ордена.

Однако, не только легионеры-предатели носят силовую броню. Во время Великого крестового похода и прошедшие с тех времён десять тысяч лет такие доспехи создавали и для смертных. «Человеческие» комплекты не обладают характерными для легионной брони подсистемами, но все равно, делают людей опасными противниками.



Все типы силовой брони (легионная и человеческая) дают следующие бонусы и штрафы:

- Лёгкая силовая броня увеличивает Силу носителя на +10.
- Силовая броня увеличивает Силу носителя на +20, а его «Размер» на один шаг (так человек, являющийся Средним, станет Крупным). Стоит помнить, что космические десантники Хаоса обладают особым имплантатом - чёрным панцирем – так что их размер не увеличивается (см. врезку «Имплантаты космических десантников» на стр. 49)
- Силовая броня требует постоянного источника питания, который должен носить владелец (обычно за спиной). Стандартный источник питания работает 24 часа, после этого его необходимо заменить или зарядить.
- Толстые бронеперчатки прекрасно защищают, но плохо подходят для тонкой работы. Такие задачи получают штраф -10, если персонаж не использует оборудование, специально созданное для использования в силовой броне (обычно снаряжение легионеров приспособлено к тому, чтобы работать с ним, не снимая брони).
- Легионная силовая броня крупнее человеческой и разработана в расчёте на то, что её носитель будет использовать легионное же оружие. Облачённый в легионный доспех персонаж не может использовать не-легионное стрелковое оружие, если оно не подверглось определённым модификациям (как минимум удалению или модификации спусковых механизмов).

Вспомогательные системы силовой брони

Силовая броня — это больше, чем простое защитное снаряжение. Она оснащена бесчисленными вспомогательными системами, множеством устройств, увеличивающих мастерство воина до непревзойдённых высот. Некоторые системы устанавливаются и на человеческие варианты доспехов, в то время как другие встречаются только в броне астартес-предателей.

Однако, приверженцы Хаоса лишены доступа к ресурсам Империума, его колоссальным литейным заводам, кузницам, мануфакторумам и складам снабжения. Многие доспехи были произведены в Империуме и попали в руки отступников века или даже тысячелетия назад. Возможно, когда-то их системы были в порядке, но годы, прошедшие без надлежащего обслуживания и запасных частей, лишили броню части подсистем.

Каждый раз, получая силовую броню (или при начале игры) игрок может выбрать три вспомогательные системы своего доспеха, которые ещё работают. Для человеческой силовой брони игрок может выбрать вспомогательные системы только из общего списка, а для легионной – из общего или из легионного.

Общий список вспомогательных систем силовой брони

В состав любой силовой брони могут входить следующие вспомогательные системы:

- Авточувства: пока персонаж носит шлем, он получает особенности «Ночное зрение» и «Обострённые чувства» (+10 к подходящим проверкам) для зрения и слуха. Фильтрация входящих изображений и звуков защищает персонажа от взрывов фотонных вспышек и грохота оглушающих гранат (Эти бонусы складываются с любыми другими, которые космодесантники Хаоса могут получить за органы или имплантаты). Помимо этого, носитель может совершать Точечные атаки, тратя лишь Полудействие.
- Осмотическая система жизнеобеспечения: пока шлем надет, броня считается герметичной и способна обеспечивать носителя кислородом, сколь угодно долго, пока ей достаёт энергии.
- Вокс-система: работает как обычный вокс и как канал передачи любых сложных данных, к которым доспех или его владелец поимеет доступ. Если биомонитор брони работает, то с помощью вокс-системы члены отряда могут отслеживать состояние союзников.
- Магнитные подошвы: при активации удерживают космодесантника на любой металлической поверхности (например, корпусе космического корабля), но Ловкость персонажа при этом падает вдвое (это также влияет на Скорость передвижения). Одетый в доспех со включенными магнитными подошвами персонаж может нормально перемещаться в зонах низкой гравитации или в невесомости, если ему есть, куда ступить.
- Постоянный источник питания: будь то миниатюрный ядерный реактор или нечто более эзотеричное, но заплечный источник питания силовой брони фактически вечен. Броня не нуждается в перезарядке или замене источника питания.

Легионный список вспомогательных систем силовой брони

Следующие вспомогательные системы могут входить в состав только легионной силовой брони:

- Усиленное керамитовое бронирование: Даёт 10 очков Брони (ОБ) на Корпус, вместо обычных 8.
- Биомонитор и инъекторы: если внутренний ко-

История силовой брони

Редкий доспех не получает повреждений в битве. Века сражений, сотни ремонтов и развращающая порча Хаоса меняют броню. Каждый комплект имеет свои причуды и даёт привыкшему к ним еретику уникальные преимущества. Когда персонаж приобретает силовую или терминаторскую броню сделайте бросок 1к10 по таблице «История брони». С позволения мастера, один доспех может иметь несколько историй, но для этого потребуется нечто большее, чем бросок кубиков. Например, персонаж желающий добавить «Клеймо мародёра» к свой броне должен убить нескольких верноподданных космодесантников и установить части их брони на собственную.

Бросок	Результат
1	**Клеймо мародёра: этот комплект был восстановлен с помощью брони верноподданных космодесантников. Возможно, он был перекрашен в нужные цвета, но символы и клейма остаются заметными, пусть и, скорее всего, осквернёнными. При общении с другими астартес (как верными, так и предателями) персонаж получает +10 ко всем проверкам Тёмной славы, «Запугивания» и «Командования». Не легионеры-предатели должны перебросить этот результат.**
2	**Разогнанный блок питания: Источник питания брони был усилен ради подачи большей мощности на оружие. Персонаж может запитать от брони любой Пистолет и любое Лёгкое оружие, относящее к типу «Лазерное», а также любой плазменный или огнемётный или мельта-Пистолет. Пока источники питания не отключёны, это оружие не требует перезарядки, а также в нём никогда не заканчиваются боеприпасы. Увы, толстый кабель, соединяющий оружие и доспех лишает его преимуществ от таланта «Быстрое выхватывание».**
3	**Рога: крупные рога и усиленная защита шеи позволяют владельцу бросаться в бой без оружия. Когда владелец совершает Натиск, его удар нельзя Парировать (но от него можно Уклониться).**
4	**Шипы: из важных мест брони торчат десятки шипов размером с палец. Любой совершивший против носителя атаку в ближнем бою и проваливший проверку Ближнего боя, получает 1к5 урона за каждую степень провала.**
5	**Бережное обслуживание: эту броню очень тщательно ремонтировали, и она выглядит почти новой. Выберите ещё две работающие вспомогательные системы (см. стр. 175).**
6	**Цепные патронташи: вокруг нагрудника обёрнуто несколько отрезков цепи, дающих дополнительную защиту. Любая атака в ближнем бою (не имеющая свойства «Силовое поле») и попавшая в корпус должна сделать проверку на уничтожение, как если бы была парирована силовым оружием (см. стр. 162).**
7	**Цепные птеруги: эти закреплённые на талии дополнительные слои брони защищают ноги носителя и позволяют сохранить мобильность. Любой критический эффект против Ног уменьшается на 2.**
8	**Символы преданности: доспехи явно предназначены для служителя определённого бога Хаоса. Владелец получает +10 к проверкам «Командования» против демонов и поклонников указанного Бога. Кроме того, все младшие демоны указанного Бога, не находящиеся под чужим командованием или контролем, автоматически считают носителя своим командиром. Персонаж получает -10 ко всем проверкам Общительности против демонов и преданных богу-противника указанного бога.**
9	**Остатки мутаций: Некогда эту броню носит мутант, приспособивший её под себя. Броня помнит прежнего хозяина и желает носителя с подобными свойствами. Выберите одну из следующих мутаций: «Звероподобие», «Зверь», «Крылья», «Бескостный», «Глаза на стебельках», «Кентавр», «Горящий череп», «Гротескная полнота», «Рука-убийца», «Дополнительная конечность», «Хвост», «Великолепные рога» или «Щупальце». Когда владелец в следующий раз будет делать бросок по таблице 9-1: Дары богов, он автоматически получит этот результат.**
10	**Доспех Чёрного Легиона: Некогда броня принадлежала воину Чёрного Легиона и преданность Хаосу Неделимому даёт владельцу некоторую дополнительную защиту. Носящий эту броню космодесантник Хаоса считает количество очков Брони выше на 1 на всех зонах, до тех пор, пока он не принадлежит кому-то из богов Хаоса. Не легионеры-предатели должны перебросить этот результат.**

гитатор обнаруживает проблему в биологических показаниях носителя, он может ввести ему болеподавители, боевые симуляторы или антитоксины. Носитель получает бонус +10 ко всем проверкам на сопротивление свойству «Отравленное», токсинам и прочим ядам. Броня несёт 6 доз болеподавителей, каждая позволяет носителю игнорировать урон характеристикам или штрафы к характеристикам за критические эффекты на 1к10 раундов за дозу. Кроме того, если носитель Оглушён, эффект Оглушения длится только один раунд – после этого броня приведёт владельца в чувство.

- Рециркулятор пищи: встроенные фильтры захватывают и перерабатывают выделения организма, преобразуя их в питательный раствор и внутривенно вводят его носителю. Это может поддержать жизнь владельца брони достаточно долго, но не вечно. За каждые две недели без любого другого источника пищи персонаж должен пройти сложную (-10) проверку Выносливости или получить 1 уровень Усталости, который невозможно снять, пока персонаж не поест нормальной пищи.
- Подавитель отдачи: носитель может стрелять из дальнобойного Лёгкого оружия одной рукой. Стрелковое оружие не типа Пистолет не может использоваться в ближнем бою.

Терминаторская броня (легионная и человеческая)

Тактическая броня дредноута или терминаторская броня – лучшее из возможных средств личной защиты. Изначально создаваемая для ближнего боя на борту космических скитальцев и иных опасных зонах, терминаторская броня много крепче обычной силовой брони космических десантников Хаоса. Один терминаторский доспех может превратить и без того грозного бойца в неостановимую машину разрушения.

Подобно силовой броне, терминаторская разрабатывалась и для смертных и для космодесантников, и разные модели имеют разные особенности.

- Благодаря более мощным пучкам микроволокон терминаторская броня увеличивает Силу носителя на +30.

- Броня увеличивает «Размер» носителя на один шаг (так человек, являющийся Средним, станет Крупным). Однако чёрный панцирь космических десантников Хаоса уже не даёт обычного бонуса (терминаторская броня слишком велика!), так что они также считаются Крупными.
- Терминаторская броня обладает прекрасными системами стабилизации, что дает носителю особенность «Автостабилизация» и позволяет стрелять из Тяжёлого оружия одной рукой.
- Терминаторская броня оснащена превосходными авточувствами. До тех пор, пока авточувства работают, владелец считается имеющим ауспик.
- Терминаторские доспехи лояльных космических десантников несут Крукс Терминатус – почётный знак и мощный защитный артефакт. Легионеры-предатели брезгуют подобными традициями, ибо сам факт обретения и ношения подобной брони доказывает их ценность, а Крукс Терминатус – это символ ненавистного им Империума. Вместо этого они полагаются на множество насыщенных энергией Варпа амулетов, помещённых внутрь доспеха. Терминаторская броня считается имеющей защитное поле (см. стр. 178) с уровнем защиты 35. Однако, это защитное поле отображает то, что выстрелы отскакивают от толстых бронеплит, это поле никогда не перегружается.
- Персонаж в терминаторской броне не может Бегать, получает штраф -20 к Ловкости и не может использовать «Уклонение» (но «Парирование» работает как обычно).
- Терминаторская броня создана с расчётом на применение нескольких конкретных видов оружия, к некоторым из которых у легионеров-предателей уже нет доступа. Попытки приспособить броню к иному оружию предпринимались, но без особого успеха. Еретик в терминаторской броне может использовать только следующее **Оружие:** комбиболтер (во всех вариантах, таких как комбимельты или кобмиплазмы), цепной кулак, грозовой коготь, силовой топор, силовой кулак, силовая булава, силовая коса, силовой меч, громовой молот, автопушка «Жнец», тяжёлый огнемёт, демоническое оружие и психосиловое оружие (всех видов).
- Терминаторская броня требует постоянного источника питания, который должен носить владелец (обычно в рюкзаке). Стандартный источник питания работает 24 часа, после этого его необходимо заменить или зарядить.
- Толстые бронеперчатки прекрасно защищают, но плохо подходят для тонкой работы. Такие задачи получают штраф -10, если персонаж не использует оборудование, специально созданное для использования в силовой броне (обычно снаряжение легионеров приспособлено к тому, чтобы работать с ним, не снимая брони).

ЭКЗОТИЧЕСКАЯ БРОНЯ

Описанные выше доспехи можно встретить по всему имперскому космосу, но есть и другие, выделяющие владельца в любой толпе. Они созданы руками ксеносов или вышли из магических кузница так что их редко можно увидеть в Империуме, но в царствах отступников они встречаются несколько чаще.

Обсидиановая броня

Метеоритный шлак, корпуса пустотных судов и даже трупы мёртвых ксеносов переплавляются и перековываются в металлические детали, которые затем посвящаются Тёмным Богам во время демонических церемоний. Так создаётся такая броня. Совершаемые глубоко в недрах кузни Кастир ритуалы могут длиться месяцами, ибо Тёмные Механикус не терпят нарушения процедуры. По мере того, как тёмные молитвы меняют чужеродное вещество, оно становится всё темнее, в конечном счёте его края окружает сияние темнейшей ночи, кажется, что сама гравитация не дерзает касаться его. Поскольку металл не светится, он отказывается быть оружием малодушных колдунов, смеясь над ними и оставляя их с оружием их дерева и обычного металла.

Ксеношкуры

Галактика кишит тварями, ещё не занесёнными в бестиарии человечества. Некоторые из подобных зверей носят панцири, шкуры и кожи дающие грубую, но эффективную защиту. Хитин, что твёрже стали, мех, прорезающий плоть, зазубренные перья, дублёная кожа, останавливающая самый острый клинок – всё это, как и многое другое, можно найти в бесконечных глубинах галактики. Правда для использования этого богатства нужен разум, достаточно открытый для того, чтобы искать пути, не вписывающиеся в имперские догмы.

МОДИФИКАЦИИ БРОНИ

Подобно оружию, броню можно оснастить множеством улучшений и модификаций. Еретики часто гордятся своей неповторимостью, и модификация доспехов может это подчеркнуть. Улучшения могут быть добавлены перед любым Приобретением брони. Каждое улучшение оружия снижает Доступность брони на один шаг, вплоть до Уникальной. Если персонаж модифицирует уже имеющееся у него броню, он должен сделать проверку Приобретения против текущей Доступности брони. Модификацию может проводить лишь персонаж, имеющий умение «Техпользование» или умелый НИП.

Каждое улучшение может быть установлено только на указанные в описании модификации виды брони, это подробно описано в таблице 5-11: Улучшения брони.

Таблица 5–11: Модификации брони

Название	Вес на зону	Можно модифицировать
Абляционная	+2 кг.	Флак-броня, ячеистая, панцирная и силовая броня
Керамит	+2 кг.	Любая
Изолированная	+1 кг.	Любая
Отражающая	+1 кг.	Ячеистая
Шипы	+1,5 кг.	Флак-броня, панцирная и силовая броня
Термальная	+1 кг.	Любая
Герметичная	+2 кг.	Ячеистая, панцирная и силовая броня закрывающая все зоны

Абляционная

Абляционный материал состоит из тонких слоёв, которые сгорают или разрываются при попадании — так они поглощают энергию атаки. Это улучшение особенно часто устанавливается на нагрудник или наплечник. Абляционные материалы дают +5 к очкам Брони. Однако, каждое попадание уменьшает бонус на 1, пока защита не опустится до обычных ОБ брони.

Керамит

Это популярное термостойкое покрытие обеспечивает отличное сопротивление термическому оружию, такому как огнемёт или мельта. Керамит даёт +3 очка Брони от любых термальных или тепловых атак в защищённую зону.

Изолированная

Данная броня была модифицирована с помощью регуляторов охлаждения и теплоотводящих трубок, а потому обеспечивает живучесть в неблагоприятных условиях. Владелец не должен совершать проверки Выносливости на сопротивление высокой температуре окружающей среды или окружения (в пределах разумного, разумеется, в вулкане персонаж сгорит).

Отражающая

Броневые пластины этого доспеха могут перенаправлять или рассеивать лазерные лучи встроенным в поверхность слоем микроскопических кристаллов. Очень дорогое и сложное в обслуживании (даже простое загрязнение сделает его бесполезным) улучшение также прекрасно выглядит и легко маскируется под декоративное покрытие. Улучшенные зоны брони получают +3 ОБ от атак лазерным оружием.

Шипы

Злобные металлические или костяные когти часто крепятся к броне как для украшения, так и для того, чтобы ранить каждого, что подойдет близко. Любое попадание по носителю в ближнем бою в покрытую шипами зону приводят к тому, что атакующий получает 1к5+1 единиц резаного урона («Уклонение» или «Парирование» могут от этого спасти – подразумевается, что атакующий пытается увернуться от шипов в последний миг). Кроме того, если улучшенная таким образом броня покрывает руки носителя, тот в ближнем бою всегда считается вооружённым ножом (см. стр. 168).

Термальная

Дополнительные слои ткани или электрические нагреватели позволят пользователю выжить в арктическом холоде. Владелец не должен совершать проверки Выносливости на сопротивление низкой температуре окружающей среды или окружения (в пределах разумного, разумеется – в море жидкого азота персонаж замёрзнет).

Герметичная

Эта броня оснащёна герметичными уплотнителями суставов, дыхательным аппаратом и автономным запасом кислорода. Еретик может выдержать пребывание в вакууме (или иной среде с враждебной атмосферой) в течении шести часов без всяких вредных эффектов. По прошествии этого времени у него кончится кислород, и он начнёт страдать от Удушья.

Защитные поля

«Люблю смотреть на их лица, когда выпущенные в меня пули замирают и падают к моим ногам — из их глаз уходит вера в бога-трупа»

— Расин Д'Юборль, деспот Арденна IV

Часто открыто носить броню бывает непрактично или невозможно – в таком случае необходима менее очевидная защита. Защитные поля служат хорошим решением, поскольку их, как правило, легко скрываемы и очень эффективны, что с лихвой искупает их цену и трудности обслуживания. Нередко такие артефакты – ровесники Великого крестового похода. Они отлично подходят лазутчиками и убийцам.

Персонаж может использовать только одно поле за раз, независимо от того, сколько он надел генераторов. Когда по персонажу, что носит включенное поле, приходится атака, сделайте бросок 1к100. Если результат ниже или равен уровню защиты поля, атака аннулируется и никак не влияет на защищенного персонажа (хотя может повлиять на окружение персонажа или стоящих рядом, если имеет свойство Взрыв)

Также поля могут перегружаться. Сравните бросок 1к100, сделанный чтобы избежать урона с таблицей ниже. Если результат меньше или равен указанному числу, поле перегружается и перестает работать, до тех пор, пока не будет перезагружено или отремонтировано (это потребует улучшения «Механизм перезарядки» или успешной очень тяжелой (-30) проверки «Техпользования»).

Отражающее поле

Отражающие – должно быть, самые распространённые защитные поля. Генератор такого обычно размером с глазное яблоко и легко маскируются под брошь или иное украшение. Включённое поле рассеивает энергию атаки по всей поверхности поля, фактически нейтрализуя её. Увы, включенное поле окутывают пользователей мягким ореолом, что делает его легко заметным при слабом освещении или ночью. Свечение активного рефракторного

Таблица 5–12: Качество и перегрузка защитных полей

Качество поля	Бросок перегрузки
Низкое	01-15
Обычное	01-10
Хорошее	01-05
Отличное	1

Таблица 5-13: Защитные поля

Название	Уровень защиты	Вес	Доступность
Преобразующее поле	50	1 кг.	Чрезвычайно редкое
Смещающее поле	55	2 кг.	Почти уникальное
Силовое поле (Личное)	80	50 кг.	Почти уникальное
Силовое поле (Машина/Стационарное)	80	500 кг.	Очень редкое
Отражающее поле	30	2 кг.	Очень редкое

поля накладывает штраф -20 на все проверки «Скрытности» в сумраке или ночью.

Преобразующее поле

Также известные как сияющие поля, эти устройства преобразуют энергию атаки в излучаемый свет, часто достаточно сильный, чтобы ослепить окружающих врагов.

Если преобразующее поле блокирует более 12 очков урона от одной атаки, высвобожденный свет достаточно силен, чтобы действовать как взрыв фотонной вспышки с центром на владельце поля (см. страницу 160). Эта вспышка не влияет на персонажа, носящего преобразующее поле.

Смещающее поле

Смещающие поля мощны, но иногда безопаснее подставиться под удар, чем пользоваться таким устройством. Они работают не за счет поглощения или перераспределения энергии атаки, но перебрасывает владельца в пространстве при помощью миниатюрной технологии варп-прыжка. Как правило, скачок запускают датчики, размещенные на устройстве, но его можно активировать и вручную, если это необходимо. Каждый скачок – это незащищенное путешествие через Эмпирей, которое может спасти тело, но погубить душу.

При активации поля бросьте 3к10, чтобы определить количество преодоленных метров — владелец поля исчезает и появляется на прочной опоре и в подходящем пустом пространстве. Если на всех трёх кубиках выпало одинаковое значение (например, три семерки), обладатель поля появится лишь через 1к5 раундов и получит одно очко Порчи от воздействия неестественных энергий Варпа. Если активация была внезапна, обладатель поля не может действовать в течение одного раунда – ему нужно прийти в себя.

Силовое поле

В отличие от генераторов большинства других полей, излучатели силовых — большие и громоздкие устройства, искупающие свои размеры мощностью. Личные модели таких полей носят как тяжелые ранцы, в то время как крупные размером не уступают бортовому орудию и могут защищать целые транспортные средства или сооружения. Силовые поля очень эффективны, ибо они излучают энергетические преграды, способные сводить на нет самые сильные атаки, но потребляют очень много энергии. Личные силовые поля работают всего час (после этого у них заканчивается энергия) и настолько велики что их обладатель всегда считается Перегруженным. Крупные поля могут защищать транспортные средства или укрепления, носить их нельзя – для этого они сишком велики

Силовое поле заставляет воздух заметно пульсировать и трещать от статического электричества, что накладывает штраф -20 на все проверки «Скрытности». Оно также не защищает стрелковых атак, совершенных с расстояния менее одного метра или от атак в ближнем бою.

Снаряжение

«Обыщите трупы. Меня забавляет использовать против них их же устройства»

— Кхол Разоритель

Для вечных сражений с подавляющей мощью Империума требуется не только оружие; желающий дожить до следующего дня еретик нуждается во множестве предметов снаряжения, позволяющего не только служить богам, но и держаться подальше от силовиков, инквизиторов и прочих лакеев бога-трупа. Всё, от прозаических рюкзаков и хроно, до редких артефактов, таких как нуль-жезлы и гравишюты, найдёт применение в долгой войне, что призвана сбросить Лжеимператора с его трона.

ОДЕЖДА И НОСИМОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

От гладкой, режущей глаза мантии колдуна Тзинча до лохмотьев, что носит культист из подулья, в этой галактике стилей одежды больше, чем населённых планет. Простую одежду, дешёвые украшения, сапоги, маски и т. п. достать легко (их Доступность - «Обычная» или выше). Для более экзотических одеяний обратитесь к конкретным описаниям.

Амортизирующие перчатки

Такие перчатки снабжены блокирующимися пластинами, соединенными с мемопроводом. Когда персонаж сжимает рукоять оружия, пластины смыкаются, образуя жесткий зажим вокруг руки и запястья и защищая их от повреждений при выстреле. Амортизирующая перчатка позволяет стрелять из Лёгкого оружия, удерживая его одной рукой не получая при этом обычного штрафа -20. Помимо этого, носитель такой перчатки может без штрафов стрелять одной рукой из пистолетов, которые обычно нужно удерживать двумя руками. Более крупные и качественные перчатки (Отличного качества) позволяют человеку удерживать легионное оружие, гася отдачу и снимая штраф за размер оружия на -10 (т. е. обычный «легионный» штраф -20 станет -10). Обратите внимание, что для

Одежда еретика

Вот несколько примеров одежды, которую могут найти на еретики по всей галактике, в зависимости от ранга и средств.

Тряпьё отброса (Низкое качество)

Многие обычные жители Империума носят то, что смогли найти, вытащить из мусорных баков или снять с трупов. Немало чемпионов начинало Путь к величию облачёнными в столь же скромные одежды — у них просто не было иного пути, кроме как наверх.

Костюм истопника (Среднее качество)

На большинстве «цивилизованных» миров как обычные граждане, так и еретики, носят простую рабочую одежду.

Комбинезон (хорошее качество)

Примета специалистов и высокопоставленных участников Долгой войны, эти плотно пригнанные костюмы могут быть как мягкопластовыми чехлами, так и сложными комплектами со встроенными системами охлаждения. Многие из них можно носить под другой одеждой или бронёй.

Церемониальные мантии (Отличное качество)

Многие ритуалы послушания и чистоты требуют лучших одежд не только от главы, но и от всех участников. Подобные мантии сделаны из микрофибры и мягко покачиваются даже когда ветра нет, а будучи украшены соответствующими богохульными рунами и смочены нечестивым ихором, обеспечат успех ритуала.

правильного использования оружия всё ещё требуется соответствующий талант, иначе стрельба получит штраф -20.

Колючее кольцо/ядовитый ноготь

Два обычных инструмента убийцы, что помогают расправится с жертвой так, не привлекая внимания даже самых чутких телохранителей. Колючее кольцо красиво, но смертоносно и обладают скрытым жалом, что выскакивает, стоит убийце нажать специальную кнопку. Ядовитый ноготь крепится поверх обычного ногтя или заменяет его. Ноготь состоит из множества слоёв, среди которых есть и ядовитый, так что когда лезвиеобразный кончик царапает или разрезает кожу жертвы, в её тело попадает мощнейший яд. Цель должна пройти очень тяжёлую (-30) проверку Выносливости или получить 2к10 очков урона, игнорирующего или броню, или бонус Выносливости. Модели Хорошего качества вводят яд, что начинает действовать лишь через час, а Низкокачественные наносят только 1к10 ран. Модели Отличного качества наносят 1к10+10 ран и обладают бонусом за Хорошее качество.

Наушники

Эти устройства отсекают особо мощные звуки, такие как взрывы, и автоматически обнаруживают и сводят опасный шум до терпимого уровня. Владелец может проходить проверки Выносливости против любых акустических эффектов и звукового оружия с бонусом +20.

Визор хищника

Это устройство показывает тепловое изображение, позволяя носителю обнаруживать то, что иначе было бы скрыто за пеленой туманов или во мраке ночи. Модели Низкого качества не могут скрыть свою истинную природу и представляют собой громоздкие очки со светящимися линзами; модели Хорошего и Отличного качества могут быть замаскированы под обычные очки. Персонаж, носящий такой визор, не получает штрафов в темноте; напротив, ночью он получает бонус +20 к проверкам Восприятия, основанным на зрении.

Дыхательный аппарат

Подобные устройства созданы, чтобы сберечь жизнь владельца даже в самой токсичной атмосфере. Состоящий их шлема или маски и способный подавать персонажу воздух, дыхательный аппарат делает носителя невосприимчивым к воздействию газов и позволяет выжить на некоторой глубине. Баллон с воздухом служит около часа, а затем его необходимо заменить (для чего требуется Полное действие). Модели Хорошего качества работают два часа, а Низкого — требуют двух Полных действий на замену баллона. Доступность запасных баллонов — Скудная.

Ошейник со взрывчаткой и пульт управления

Подобные ошейники носят множество несправедливо осужденных подданных Империума и усмиряют солдат так называемых «штрафных легионов», не давая им раньше времени умереть ради увеселения бога-трупа. Каждый из этих тяжелых ошейников поставляется с дистанционным пультом, как правило, действующим на расстоянии до километра. С пульта можно взорвать ошейник – при этом последний мгновенно убьёт носителя и нанесёт всем в радиусе трёх метров 1к10 единиц взрывного урона. Чтобы снять такой ошейник без применения пульта, потребуется пройти тяжёлую (-20) проверку «Техпользования». Если эта проверка будет провалена на две степени (ил более), ошейник взорвётся.

Пустотный костюм

Эти полностью герметичные костюмы предназначены для защиты носителя от опасностей вакуума. Пустотный костюм Среднего качества накладывает штраф -10 на проверки Ловкости носителя и может обеспечивать его воздухом 12 часов. Костюмы Низкого качества имеют лишь шестичасовой запас воздуха, а модели Хорошего и Отличного качества на накладывают штрафа на Ловкость.

Респиратор/противогаз

Эта дыхательная маска, закрывающая рот и нос или всё лицо, обеспечивает большую защиту, чем фильтры-затычки. Персонаж в респираторе получает бонус +30 к проверкам Выносливости, предпринятым против воздействия газов и может перебросить проваленный результат. Устройство Хорошего качества увеличивает этот бонус на +10, а модели Низкого качества могут действовать лишь десять часов, после чего фильтры забиваются, противогаз перестаёт помогать.

Рюкзак

Такое снаряжение для переноски вещей может быть чего угодно – от контейнеров из плотной ткани до сложных, подогнанных по фигуре устройств, удобно крепящихся на теле. Все они позволяют носителю дополнительно носить примерно 50 кг веса; рюкзаки Хорошего и Отличного качества увеличивают переносимый вес ещё на 10 или 20 кг соответсвенно.

Синтекожа

Синтекожа – это биореактивный комбинезон с инертной, неотражающей поверхностью, принимающий фор-

Таблица 5–14: Одежда

Название	Вес	Доступность
Амортизирующие перчатки	0,5 кг.	Обычное
Визор хищника	0,5 кг.	Очень Редкое
Дыхательный аппарат	1 кг.	Скудное
Колючее кольцо/ядовитый ноготь	—	Чрезвычайно Редкое
Наушники	—	Очень Редкое
Ошейник со взрывчаткой и пульт управления	1 кг.	Редкое
Пустотный костюм	2 кг.	Очень Редкое
Респиратор/противогаз	0,5 кг.	Среднее
Рюкзак	1 кг.	Распространённое
Синтекожа	2 кг.	Очень Редкое
Спасательный костюм	5 кг.	Очень Редкое
Стойка для трофеев	8 кг.	Распространённое
Страховочный пояс/обвязка	2 кг.	Обычное
Фильтры-затычки	—	Обычное
Фотовизоры/Фотолинзы	0,5 кг.	Скудное
Хамелеолиновый плащ	1 кг.	Редкое

му носящего его человека. Синтекожа дает 2 ОБ на все зоны попадания, кроме уже прикрытых бронёй, а также приносит бонус +10 к проверкам Скрытности. Вдобавок, синтекожа делает носителя невидимым для инфракрасных очков и обладателей особенности «Ночное зрение».

Спасательный костюм

При работе в суровых экстремальных (особенно, неизвестных заранее) условиях спасательный костюм просто необходим. Независимо от того, слишком холодно вокруг или слишком жарко, великолепная термоизоляция костюма позволяет ему поддерживать температуру тела носителя неизменной. Система жизнеобеспечения производит питьевую воду, используя в качестве источника питания разницу между температурами тела и окружающей среды. Большинство костюмов поставляются в комплекте с капюшоном и очками для защиты головы и лица. Хотя спасательный костюм не может поддерживать жизнь неопределённо долго, его, как правило, достаточно, чтобы позволить выжившим дождаться помощи.

При использовании костюм предоставляет бонус +20 к любым проверкам Выносливости, предпринятым для сопротивления опасным природным воздействиям. Костюмы Хорошего и Отличного качества дают бонус +25 и +30 соответственно, а модели Низкого качества работают всего три дня, после чего их внутренние механизмы взбунтуются и потребуют вынести их из недружелюбной зоны для отдыха.

Стойка для трофеев

Многие чемпионы Хаоса с гордостью носят знаки прошлых побед, обычно на замысловатых стойках, прикреплённых к броне или заплечному ранцу. Знаками могут служить знамёна легиона или бога-покровителя, черепа или шлемы побеждённых врагов — видимые всеми символы мощи истинных богов и слабости Лжеимператора. Противники, совершающие атаки в ближнем бою против обладателя такой стойки, получают штраф -2 к проверкам Ближнего боя от ужаса при виде трофеев (по решению мастера, некоторые противники, особенно невосприимчивые к Страху, а также звери и механизмы, могут игнорировать этот эффект). Помимо этого, носитель получает +10 к проверкам «Запугивания» и -10 ко всем проверкам «Скрытности».

Страховочный пояс/обвязка

Комплект из страховочного пояса с магнитной или обычной пряжкой и троса на компактной катушке. Персонаж, использующий страховочный пояс для вертикального спуска, получает +30 к проверкам «Лазания» и не может упасть в случае провала. Простые модели могут выдержать 150 кг, Хорошие — 200.

Фильтры-затычки

Затычки, вставляемые в каждую ноздрю, чтобы отсеивать наиболее загрязненные и опасные газы. Персонаж, носящий фильтры-затычки, получает бонус +20 к любым проверкам Выносливости, предпринятым при сопротивлении газам. Модели Хорошего качества увеличивают этот бонус на дополнительные +10, а модели Низкого качества могут действовать лишь пять часов, после чего фильтры забиваются, и затычки перестают помогать.

Фотовизоры/Фотолинзы

Высокотехнологичные линзы, усиливающие даже самый слабый свет. Они позволяют видеть в темноте практически также хорошо, как и днём. Персонаж, использующий их, получает особенность «Ночное зрение» (см. стр. 140). Фотовизоры Хорошего качества дают персонажу невосприимчивость к эффектам фотонных вспышек, ослабляя их воздействие.

Хамелеолиновый плащ

Хамелеолин – это материал, сделанный из мимических волокон, цвет которых сливается с окружающей средой, что делает плащи из него отличным снаряжением для снайпера. Владелец получает бонус +20 к проверкам «Скрытности». Если носитель плаща не двигался в свой ход, проверки Дальнего боя против него получают -30 штраф до начала следующего хода.

ПРЕПАРАТЫ И НАРКОТИКИ

Некоторые вещества, попадая в тело, изменяют разум, настроение или физическое состояние. Такие препараты были спутниками человечества с незапамятных времён. Нынешний Вопящий вихрь – родина множества уникальных препаратов и наркотиков, многие из которых описаны в этом разделе.

Алкоголь

Быть может, алкоголь — самый древний из наркотиков в истории человечества и имеющий наибольшее количество разновидностей, поскольку расселявшееся по галактике человечество находило всё больше методов ферментации. Самую дешёвую и дурно очищенную сивуху – так собирательно называют любое плохо отфильтрованное, но крайне мощное варево – также можно применять промышленный растворитель или взрывчатое вещество. Лучшие сорта выпивки – например, амасек или раенка – это другая крайность, и потребляет их обычно декадентсвующая элита, а не изготавливающие их работяги.

Алкоголь даёт персонажу +10 ко всем проверкам Выносливости, а в некоторых обстоятельствах также может использоваться, чтобы заглушить боль или очистить

рану. Однако персонаж может переборщить с алкоголем если не пройдёт ординарную (+10) проверку Выносливости с модификаторами за качество напитка (Низкое даёт штраф -10, Хорошее – бонус +10, а Отличное +20). Провал приведёт к тому, что пользователь получает штраф -10 к Ловкости, Восприятию, Интеллекту и Силе Воли на следующий час, плюс один час за каждую степень провала.

Д-пыль (наркотик)

Хотя полное имя препарата – «демоническая пыль», немногие используют его открыто, ведь верноподданные могут быть повсюду. Другие зовут его «кость» - легенды гласят, что этот испещрённый розовыми нитями мелоподобный белый порошок и есть измельчённые останки существ не из этого мира. Третьи утверждают, что этот наркотик суть пыльные отложения, которые выдыхают демоны, сжигая варп-энергией обычный воздух. Поставщики лишь мягко улыбаются, ибо знающие правду достаточно мудры, чтобы никогда не употреблять собственный товар.

Д-пыль (она же просто «Ди») обычно вдыхают через ноздри или втирают в дёсны. Пыль действует быстро, в считанные секунды распространяя по телу магические энергии. Эффект длится 2к5 раундов. Чтобы не потерять контроль над препаратом, персонаж должен пройти тяжёлую (-20) проверку Силы в»оли. В случае успеха он получает особенность «Демон». При двух степенях успеха он также получает особенность «Фазовый», при трёх и большем количестве степеней успеха он также получает особенность «Оружие Варпа». В случае провала тело сотрясают ужасные корчи, пользователь получает Оглушение на время действия препарата и 1 очко Порчи за каждый раунд. В случае провала на три или более степеней, он также получает одну мутацию.

Детокс (наркотик)

Обычный компонент боевых наборов, детокс может нейтрализовать большинство опасных эффектов других наркотиков или токсинов. Одна доза немедленно прекращает действие, любых химических веществ, которые субъект вдохнул, проглотил или вколол, как положительное, так и отрицательное, если только не указано, что против этого конкретного препарата детокс бессилен.

Однако, использование детокса болезненно и изнурительно, а так же может вызывать неприятные побочные эффекты, таких как рвота, кровотечение из носа и мощное опустошение кишечника. При приеме этого препарата персонаж получает Оглушение на количество минут равное 1к10-БВ. Результат 0 или меньше означает, что персонаж избежал неприятных побочных эффектов.

Забой (наркотик)

Этот препарат, так же известный как «бойня», обостряет внимание, повышает скорость реакции и буквально ускоряет принявшего его, но при продолжительном использовании вызывает усталость и нервные повреждения. Одна доза увеличивает бонус Ловкости и Восприятия на +3 на 2к10 минут. По окончании действия, персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить штраф -20 к проверкам Ловкости и Восприятия на 1к5 часов.

Чрезмерное употребление наркотиков и зависимость

Когда персонаж употребляет один и тот же препарат слишком часто, особенно в короткий промежуток времени, существует вероятность, что он не окажет никакого эффекта. Это отображает вырабатывающийся у еретика иммунитет. Если в течение 24 часов еретик принимает больше одной дозы какого-либо препарата, ему необходимо пройти проверку Выносливости за каждое применение после первого, с накопительным штрафом в -10. В случае провала, препарат не оказывает эффекта, и не будет действовать в течение 24 часов.

Чрезмерное употребление наркотиков также может привести к зависимости. Каждый раз, когда воздействие препарата, обозначенного как вызывающий зависимость, сходит на нет, использующий его должен пройти рутинную (+20) проверку Силы воли с модификатором -5 за каждую дозу, принятую за прошедшую неделю. Провал означает, что у персонажа развилась зависимость, что выражается в одном уровне Усталости, снять который можно приняв еще одну дозу в течение 12 часов (если эта доза приведет к проверке на чрезмерное употребление, описанной выше, персонаж должен пройти такую проверку, чтобы преодолеть получение уровня Усталости). Один раз в день персонаж (если пожелает) может побороть зависимость, пройдя очень тяжелые (-30) проверки Выносливости и Силы воли.

Кровавые масла

Извлекаемые из должным образом принесённых в жертву пленников и вываренные согласно технологическому регламенту, эти жидкости высоко ценятся техномантами-отступниками и техножрецами, освободившимися от угнетавшего их Культа Машины. Если применить их к оружию (что требует Полного действия), оно не будет давать Осечек целую игровую встречу.

Мортис (наркотик)

Этот препарат замедляет обмен веществ до почти смертельного уровня, отчего принявшего мортис сможет отличить от трупа лишь настоящий знаток. В течение следующих 4к10 минут принявший препарат погружается в состояние, настолько близкое к смерти, что любые проверки, направленные на то, чтобы определить его состояние, получают штраф -30, а провал заставляет решить, что принявший мортис мёртв. Доза Хорошего качества позволяет выбрать длительность действия (до 1 часа), а доза Низкого качества даёт штраф только -10.

Обскура (наркотик)

Будучи наиболее распространённым незаконным наркотиком, обскура широко распространена, как в имперском пространстве, так и за его пределами, благодаря усилиям множества контрабандистов и поставщиков. Это старый и проверенный препарат, чьё воздействие известно и постоянно. Обскуру можно впрыскивать в кровь, вдыхать, вводить через пластырь и принимает множеством иных способов. Персонаж, принявший обскуру, будет грезить 1к5 часов (если в этот промежуток времени ему придётся сражаться, он считается находящимся под действием галлюциногенной гранаты, см. стр. 150). После окончания эффекта персонаж впадает в глубокую депрессию на 1к10 часов, если не примет новую дозу обскуры.

Таблица 5–15: Препараты и наркотики

Название	Вес	Доступность
Алкоголь†	0,5 кг.	Обычное (Низкое), Среднее (ОбычноеСреднееСредрнее), Скудное (Хорошее)
Д-пыль†	—	Уникальное
Детокс	—	Редкое
Забой†	—	Скудное
Кровавые масла	—	Редкое
Мортис†	—	Очень рРедкое
Обскура†	—	Редкое
Озверин†	—	Очень рРедкое
Папиросы с лхо†	—	Обычное
Плас	—	Очень рРедкое
Рез†	—	Чрезвычайно рРедкое
Рекаф	—	Изобильное
Роза†	—	Редкое
Синий огонь†	—	Чрезвычайно Рредкое
Стимм†	—	Среднее
Чесотка†	—	Чрезвычайно рРедкое
Шпора†	—	Среднее

† Вызывает привыкание.

Озверин (наркотик)

Общее название группы боевых препаратов, часто используемых в штрафных легионах, гладиаторских боях в подулье или наёмных командах зачистки. Доза этого вещества делает бойца бесстрашным и фанатичным воякой. Персонаж, принявший озверин, получает таланты «Неистовство» и «Бесстрашие». Одна доза этого препарата действует в течение 1к10 минут.

Папиросы с лхо

Распространённый и удобный в употреблении лёгкий наркотик. Такие сигареты делают из высушенного лхо, обёрнутого бумагой или цельными листьями что при сгорании выделяют наполняющий лёгкие наркотический дым. Некоторые курильщики скручивают папиросы своими руками (возможно, не доверяя другим), хотя большинство использует фабричные изделия. Высококачественные версии могут состоять из целых листьев, быть обёрнуты в более качественную бумагу или использовать специальные трубки. Вдыхание лхо несколько расслабляет на 1к5 часов, но не имеет игромеханических эффектов.

Плас (наркотик)

Многие знатные бездельники используют этот биоморфный препарат, чтобы слегка изменить черты лица для романтических свиданий или юморесок. Другие употребляют большие дозы, которые, при всей болезненности применения, позволяют лепить собственную плоть, создавая новые личности для тайных встреч или иных более серьёзных целей. Нанесённый на кожу плас на пять минут смягчает её до консистенции мягкого воска, что позволяет менять её форму. Несколько применений позволяют изменять не только кожу, но и мясо, хотя и ценой страшной боли. Измененное лицо будет понемногу возвращаться в изначальное – этот процесс занимает 1к5 дней и сопровождается болью, что тем сильнее, чем больше персонаж менял лицо. Использование пласа даёт персонажу бонус +30 против любых проверок Восприятия, сделанных для того, чтобы определить его истинную личность, а также при попытках надурить кого-либо. Плас Низкого качества даёт только +10, а Хорошего качества – сохраняет эффект в течении 1-10 дней в зависимости от желания пользователя.

Рез (наркотик)

Это сверхъестественный препарат также известен как резонат. Такой бальзам испускает психические энергии, умиротворяющие обитателей эфирных царств и успокаивающие неуправляемые возмущения Варпа. Рецепт его приготовления известен немногим, и только самые могучие колдуны могут породить такое наркотик, поскольку именно их измельчённые кости служат главным ингредиентом. Особенно сильный препарат получается из останков тех, кто призвал демона, но был им сожран.

После приёма реза требуется пройти простую (+30) проверку Силы воли для активации. Действие дозы длится количество минут равное десятикратном количеству степеней успеха. В это время пользователь может вычитать 2к10 из бросков на психические феномены или прорывы Варпа. Однако, провал проверки Силы воли немедленно вызывает психический феномен.

Рекаф

Этот формально не являющийся наркотиком популярный напиток содержит натуральные химические вещества, которые действуют как мягкий стимулятор. Поскольку обычно он изготавливается из вареных листьев местных растений, вкус (и эффект) будут меняться в зависимости от мира изготовления, а иногда и от региона. Рекаф не имеет игромеханических эффектов.

Роза (наркотик)

Многие хаосопоклонники отринули жесткие ограничения имперского общества, когда их стремление к новым ощущениям становится чрезмарным. Для таких авантюристов роза — идеальный вариант, поскольку она обостряет все чувственные ощущения до невероятных высот. Легчайшее прикосновение становится подобно касанию бритвы, самый тихий шёпот — звуковым кинжалом наслаждений. Действие одной дозы длится примерно три часа. Но это время пользователь получает особенность «Ночное зрение» и бонус +30 ко всем основанным на Восприятии проверкам. Однако, если пользователь проходит проверку с пятью или более степенями успеха, он с головой погружается в свои ощущения и должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли или получить Оглушение на 1к5 раундов.

Синий огонь (наркотик)

Также известный среди знати и элит как «лазурные огни», а в среде бандитов – просто как «синий», этот наркотик продают в виде маленьких кристаллов, которые сияют, будто поглотили небо ясного дня. Будучи опущенными в чашу с водой, кристаллы растворяются, образуя холодное пламя ещё более синего оттенка. Наркоманы вдыхают холодный огонь, который быстро переходит по нервным волокнам в мозг, превращая глаза в сияющие сапфиры и пробуждая психическое сознание.

Синий огонь действует 1к10 раундов и в это время позволяет пользователю перебросить любую проверку Использования Варпа. Душа горит ярче, чем обычно, и даже Скованный уровень мощи может вызвать психические феномены как если бы был Нескованным. Принимая синее пламя, персонаж должен пройти сложную (-10) проверку Силы воли или получит 1 очко Порчи. Такая Порча считается полученной за провал.

Стимм (наркотик)

Этот препарат вызывает краткий всплеск энергии и придает выносливости, позволяя персонажу преодолеть боль, презреть раны и продолжть сражаться несмотря ни на что. Эффект одной дозы длится 3к10 раундов. На протяжении этого времени персонаж игнорирует любое снижение характеристик от урона и Критического урона и не может быть Оглушён. Когда действие стимма заканчивается, персонаж получает штраф -20 к проверкам Силы, Выносливости и Ловкости на один час.

Чесотка (наркотик)

Любимый препарат всех, кто поклоняется Владыке Чумы. Каждая доза этой тошнотворной пурпурной жидкости кажется чудовищно живой. Через час после приёма, кожа персонажа становится болезненно серовато-зелёного цвета и покрывается коростой. Хоть пользователь выглядит смертельно больным, на деле препарат приносит ему +1 к бонусу Выносливости на один час. Эффект нескольких доз не складывается, более того – каждое повторное использование в течении 24-х часов приводит к получению 1к10 единиц урона Ловкости, поскольку препарат вызывает мучительную боль.

Шпора (наркотик)

Шпора – это мощный стимулятор, вызывающий бурный всплеск энергии, за которым следуют ужасные последствия, что делает его спасительным в опасных, но скоротечных перестрелках и штурмах. Действие каждой дозы длится 2к10 минут, в течение которых персонаж не может быть Оглушён и не получает Усталости. Однако по прошествии этого времени персонаж на один час получает штраф -20 на проверки Выносливости и Ловкости, а также по одному уровню Усталости за каждые два, которые он бы получил, если бы не принимал шпору. Шпора вызывает очень сильное привыкание, и проверки на сопротивление Зависимости получают штраф -10.

ИНСТРУМЕНТЫ

В Вопящем вихре подготовленность отличает живого от мертвеца. Служители Тёмных богов должны обладать правильными инструментами для всякой работы, от подделки имперских документов, до прорезания корпуса космического корабля. Вот лишь некоторые примеры инструментов, что можно найти в Вопящем вихре.

Ауспик/сканер

Эти стандартные имперские устройства используются для того, чтобы обнаруживать излучение, движение, признаки биологической жизни и другой информации. Персонаж, использующий ауспик, получает бонус +20 к проверкам Бдительности и может выполнять проверку «Техпользования», для того, чтобы обнаруживать недоступное человеческим чувствам – например, невидимые газы, близкие признаки жизни или радиацию. Стандартная дальность авгура равна 50 метрам, однако стены толще 50 сантиметров и некоторые отражающие материалы могут блокировать сканер. Модели Хорошего качества увеличивают бонус до +30, но Низкого проникают всего сквозь 20 сантиметров материала.

Вокс-вещатель

Стандартное и надёжное устройство связи, используемое для передачи данных на большие расстояния, в том числе на орбитальные суда. Поздравляет общаться с другими обладателями вокс-вещателей. Обычная дальность действия — 100 километров, но модели более высокого качества действуют на больших расстояниях.

Вокс-перехватчик

Еретические в глазах лакеев Механикус, эти устройства перехватывают вокс-сигналы или потоки данных. Более совершенные версии позволяют копировать широковещательные передачи и изучать их позже.

Генератор мусорного кода

Крайне опасный для носителя, этот механизм является техноересью самого удивительного рода. В сочетании с большинством имперских машинных духов он будет внедрять электровирусные последовательности в инфопотоки и вызывать у духов припадки.

Останки машинного духа можно преобразить, сделав более податливым и полезным существом, наделённым новыми способностями и преданным новым хозяевам. При использовании прибора необходимо пройти тяжёлую (-20) проверку «Техпользования», но в случае успеха атакуемая машина откроет свои тайны и в дальнейшем будет повиноваться командам после всего лишь после простой (+40) проверки «Техпользования».

Громкоговоритель

Донесение истины до масс требует громоподобного голоса, и громкоговоритель служит идеальным инструментом оратора. Каждый из них может усиливать речь так, что бы толпа ясно слышала каждое слово наставника.

Затмевающий пульсатор

Этот археотех часто находят мусорщики, разгребающие древние руины на Кёрсе. Тёмные Механикус десятилетиями ломали головы над этими реликвиями, но так и не раскрыли их тайны. Гладкое металлическое устройство медленно накапливает заряд, пока не начнёт дрожать и потрескивать от переполняющей его энергии. При активации устройство испускает энергетический импульс, что отключает все защитные поля, средства психической защиты и прочие сверхъестественные способы защиты в радиусе 10 метров на 1к5 раундов. После использования устройству требуется день на зарядку, после чего его можно будет использовать снова.

Инструменты палача

К великому сожалению, большая часть имперских слуг неохотно делится сведениями, так что им требуется убедительный стимул. В таких случаях опытный дознаватель использует этот набор, в котором находятся лезвия различной остроты, всевозможные иглы, химические вещества и препараты, тепловые дрели, нейронные зонды и множество других средств поддержания диалога. Персонаж с инструментами палача получает +20 к проверкам «Допроса».

Инфопланшет

Плоские и прямоугольные инфопланшеты широко рас-

пространены в Империуме, где используются для хранения и воспроизведения печатного текста и других данных. Дешёвые версии хранят только один файл, который не может быть изменён, а более совершенные могут питаться информацией через ручной ввод, получать её из других машин или передавать её им. Инфопланшеты так распространены, что власти не подумают проверять инфопланшет очередного «верноподданного».

Инъектор

Большинство специализированных препаратов не выпускают форме таблеток, так что для введения дозы требуется инъектор, который может быть как дешёвым одноразовым шприцем, так и сложным гипоспреем или даже бионастроенным пластырем. Каждый инъектор может содержать одну дозу любого препарата, которую персонаж может ввести за Полудействие.

Картограф

Зачастую еретики действуют в неизвестных им местах, и тогда картографы становятся крайне важными, позволяя точно узнать где персонажи находятся и упрощают проведение операций. Модели Низкого качества — это просто карты, загруженные в графический инфопланшет, тогда как качественные картографы могут хранить многоуровневые схемы целых миров и даже связываться со спутниками на орбите, чтобы вычислить точное местоположение и направление движения. Обычный картограф даёт +5 к проверкам «Навигации (Планетарная)», а картограф Хорошего качества – бонус +10.

Комбиинструмент

Большинство комбиинструментов – это небольшие компактные устройства, заполненные складными и удлиняющими щупами, лезвиями, крючками и разъёмами. Они идеально подходят для задабривания непокорных машин, ремонта поврежденных устройств и, в общем, усмирения заблудших машинных духов по желанию владельца. Персонаж, использующий комбиинструмент, получает бонус +10 к проверкам «Техпользования».

Крикун

Эта относительно лёгкая в использовании бесконтактная сигнализация издает пронзительный вопль, когда замечает злоумышленников. Чтобы установить крикуна, нужно успешно пройти проверку «Техпользования». Этот бросок делает мастер, не показывая результат, поэтому игроки не могут быть уверенны, сработает устройство или нет. Установленный крикун имеет Восприятие 75, когда дело касается обнаружения звука или движения. Обнаружив нарушителя, он подает сигнал тревоги, слышимый на расстоянии до километра. Двери, стены и другие препятствия могут уменьшить дальность звука. Модели Низкого качества обнаруживают только громкие шумы или быстрое движение. Хорошие модели могут обнаруживать определенные звуки, движения или даже различать запахи, а так же могут иметь более скрытные методы предупреждения (например, вопить только в вокс-канал).

Лазрезак

Идеально подходящие для вскрытия дверей и переборок, лазрезаки изначально предназначались для горного дела, где их недальнобойный, но высокомощный луч мог разрезать даже самую прочную породу. Большинство лазрезаков может разрезать или сварить около 10 сантиметров металла в зависимости от его толщины. Лазрезаки большие и громоздкие, что исключает их нормальное использование в бою. При необходимости их можно считать холодным оружием (Урон 4к10 +10 Э, ББ 10, Маг 5, Пер 2 ПД), но применять их можно лишь против неподвижных целей.

Магнокль

Даже ясному взору, что видит сквозь дым и ложь Империума, иногда требуется помощь. Продвинутые магнокли могут так же указывать расстояние, обнаруживать источники тепла, вычислять позицию цели и делать пикт-снимки для последующего анализа.

Маскировочный набор

Для желающего погубить ненавистный Империум возможность скрывать свою личность бесценна. Хороший маскировочный набор может гарантировать, что еретик не будет привлекать нежелательного внимания, а может и бросит тень подозрения на других. Такой набор может включать простой грим и протезы, а может – сложные кожные красителя, голосовые модификаторы и даже ложные дермальные слои, способные обмануть сканеры.

Медпакет

Небольшие, компактные и надёжные медпакеты – обычный спутник любого, кто работает за пределами имперского общества или вдали от больниц. Каждый медпакет оснащён диагностическим когитатором, биосканером, зондами, а также химикатами, лекарствами и прочими приспособлениями для лечения различных травм и заболеваний, благодаря чему даёт бонус +20 к проверкам умения «Медика» (если оно у пользователя есть). Более совершенные версии также содержат токсинные палочки-детекторы, распылители синтекожи, диагностические когитаторы и другое высококачественное оборудование, обычно доступное только богатейшим представителям имперской элиты. Они предоставляют бонус +20 для проверок «Медики» (независимо от того, обладает ли владелец этим умением), но весят на 3 килограмма больше и имеют Редкую доступность вместо Обычной.

Микробусина

Обычное средство полевой связи для когорты еретиков, эти маленькие устройства носят в ушах и позволяют вести переговоры примерно в пределах километра (в зависимости от погоды и местности). Каждый из них вставляется прямо в ухо, а модели более высокого Качества почти невозможно обнаружить при обычном осмотре

Мультиключ

Идеальный спутник любого еретика, стремящегося проникнуть за запретные двери и овладеть сокрытыми там тайнами. Мультиключ может отпереть почти любой стандартный замок, а потому владеть таким запрещено почти всём. Обычно мультиключ прячут в сапоге или в недрах плаща. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 ко всем проверкам «Безопасности» при попытке открыть замок. К мультиключу не применяются правила Качества.

Набор фальсификатора

Идеальное дополнение к маскировочному набору, набор фальсификатора поможет еретику пройти через самые тщательные имперские меры безопасности или дискредитировать жеманных имперских святых «вновь найденными» документами. Набор фальсификатора можно использовать для изменения идентификационных карт, создания поддельных нарядов на работы или фальшивых транспортных документов, позволяющих путешествовать по Империуму под видом официальных посланников.

Нечестивая икона

В имперском пространстве нечестивые иконы очень опасны для владельца, особенно если они попадутся на глаза шавкам Министорума. Хотя иконы могут быть какими угодно, любой имперский верноподданный сочтёт её богохульной, что может вызвать ненависть или приветственное признание, в зависимости от того, кому ппринадлежит истианная верность этого человека. Нечестивая икона даёт бонус +20 к проверкам «Обаяния» против других еретиков. Но у любого имперского прислужника она вызовет ненависть и безумную ярость.

Нуль-жезл

Имперские псайкеры, возможно, служат самым печальным примером того, как Империум унижает своих рабов: существа, что должны быть свободны, чтобы сполна раскрыть свои возможности, закованы в цепи и вынуждены прислуживать бездарным ничтожествам. Тем не менее, пока они не встали на истинный путь, они представляют угрозу, а нуль-жезл позволяет контролировать их даже тому кто не обладает психическими силами. Большинство нуль-жезлов – короткие обсидиановые цилиндры примерно 30 сантиметров в длину, по которым тут и там ползут языки магической энергии. Нуль-жезл ослабляет всех псайкеров в пределах 2к10 метров, накладывая штраф -30 на их проверки Использования Варпа. Также нуль-жезлы защищают своего владельца психических атак, предоставляя +30 бонус на противостояние любой психической силе, которая влияет непосредственно на персонажа. Также нуль-жезл можно использовать в ближнем бою как дубинку (используйте профиль силового меча без свойства «Сбалансированное»).

Пикт-писец

Пикт-писцы – это относительно простые устройства для записи звука или съёмки. Некоторые также способны работать с голограммами или даже воспроизводить записанное на больших встроенных экранах.

Подавитель сигнала

Как очевидно из названия, эти устройства предназначены для подавления местных вокс-передач и других видов сигналов. Простые модели действуют очень топорно, давая противнику понять, что его сигнал был заблокирован. Более сложные модели работают на точно подобранных частотах и действуют совершенно незаметно для врага.

Подрывной заряд

Подобная взрывчатка относительно проста в использовании, а потому идеальна для тех, чьё рвение превосходит опыт. Подрывной заряд часто используют для разрушения дверей, стен, мостов или посадочных площадок. Характеристики подрывного заряда указаны из расчёта на 1 килограмм взрывчатки, заряды можно укладывать вместе, чтобы увеличить разрушительный потенциал. Когда подрывной заряд взрывается, все существа и объекты, оказавшиеся в радиусе взрыва, получают по 3к10 единиц взрывного урона плюс дополнительно по 1к10 единиц урона за каждый использованный килограмм взрывчатки. Радиус взрыва вычисляется из расчета 5 метров на каждый килограмм взрывчатки. Кроме того, подрывной заряд можно использовать как импровизированную (и очень опасную) гранату. Про установку и разминирование взрывчатки смотрите в описании «Взрывотехники» (особое применения умения «Техпользование») в главе III «Умения», страница112.

Таблица 5–16: Инструменты

Название	Вес	Доступность
Ауспик/сканер	1 кг.	Скудное
Вокс-вещатель	4 кг.	Скудное
Вокс-перехватчик	1 кг.	Очень Редкое
Генератор мусорного кода	3 кг.	Чрезвычайно Редкое
Громкоговоритель	2 кг.	Редкое
Затмевающий пульсатор	3 кг.	Очень Редкое
Инструменты палача	2 кг.	Редкое
Инфопланшет	0,5 кг.	Обычное
Инъектор	0,5 кг.	Среднее
Картограф	1 кг.	Редкое
Комби-инструмент	1 кг.	Редкое
Крикун	2 кг.	Скудное
Лазрезак	4 кг.	Скудное
Магнокль	0,5 кг.	Среднее
Маскировочный набор	1 кг.	Редкое
Медпакет	2 кг.	Обычное
Микробусина	—	Среднее
Молчун	2 кг.	Среднее
Мультиключ	—	Скудное
Набор фальсификатора	1 кг.	Очень Редкое
Нечестивая икона	0,5 кг.	Чрезвычайно Редкое
Нуль-жезл	1 кг.	Почти Уникальное
Пикт-писец	1 кг.	Среднее
Подавитель сигнала	2 кг.	Редкое
Подрывной заряд	1 кг.	Редкое
Подрывной набор	8 кг.	Очень Редкое
Постановщик помех	3 кг.	Очень рРедкое
Прометий	1 кг.	Среднее
Психо-фокус	—	Среднее
Разрывающий апотекариум	20 кг.	Чрезвычайно рРедкое
Светосшар/лампа	0,5 кг.	Изобильное
Тросомёт	2 кг.	Среднее
Хроно	—	Среднее

Подрывной набор

Подобные наборы содержат всё необходимое для изготовления взрывчатки, включая детонационные шнуры, дет-ленты и датчики. Немногие имперские сооружения могут пережить знакомство с экспертом-взрывотехником, у которого есть такой набор. Каждый набор содержит расходники для создания пяти подрывных зарядов, пяти устройств бинарного снаряжения, 100 метров детонационного шнура (который горит со скоростью 1 метр за 10 секунд) и пяти простых нажимных детонаторов. Набор Хорошего качества также включает детонационный шнур переменной скорости горения и более совершенные детонаторы, способные активироваться от движения или перепада температуры.

Постановщик помех

Это простое устройство забивает помехами все обычно используемые частоты в радиусе 30 метров. Средства связи в зоне действия постановщика не работают, но для их владельцев очевидно, что сигнал глушат, а вычислить местонахождение устройства будет достаточно просто. Впрочем, будучи настроен на включение в строго определенное время и размещён рядом с вражескими линиями

связи, постановщик помех может оказаться очень полезным для краткосрочных диверсий.

Прометий

Общее наименование для имперского нефтехимического топлива, получаемого из различных минералов и руд. Также именно благодаря ему огнемётное оружие настолько смертоносно, способно гореть без кислорода и прилипает к цели, мучительно сжигая её. Также прометий можно использовать для создания импровизированных противопехотных снарядов и бомб, что будут наносить 1к10 единиц урона за каждый килограмм смеси и обладать радиусом взрыва 10 метров за каждый килограмм. Попавшие в радиус взрыва должны пройти проверку Ловкости или загореться.

Психофокус

Психофокусы, они же варп-тотемы, они же глаза разума, облегчают обладателям психического дара применение своих способностей. Это может быть кость предка, облучённый кристалл, искорёженный осколок, извлечённый из тела убитого супруга, или ничем не примечательный, совершенно обычный предмет. Но в руках псайкера, готового применить свои силы против Империума, приговорившего его к смерти или даже худшей участи, психофокус будет могучим оружием. Когда псайкер с психофокусом предпринимает проверку Использования Варпа (см. страницу 208), он получает бонус +10.

Разрывающий апотекариум

Человеческое тело содержит большое количество жидких органических соединений, которые могут пригодится со множестве обрядов и иных церемоний. Большинство занимающихся этим культистов создают или приобретают разрывающие апотекариумы, в которых павшие товарищи, а ещё лучше — трупы ненавистных слуг Империума, будут преобразованы в нечто более полезное – жир, освящённые масла, костную муку, костный мозг и многие другие субстанции. Один труп может быть преобразован в материалы, которые дадут +20 к проверке Использования Варпа, предпринимаемой с использованием жертвоприношения или при нанесении богохульного символа (см раздел «Пути к могуществу» главы VII). Большинство разрывающих апотекариумов очень большие, но модель Отличного качества, размером не превышает солдатский сундучок.

Светосфера/лампа

Прочные и надёжные светосферы освещают множество мостовых и соборов Империума. Светосферы имеют размер примерно с кулак и могут освещать площадь в десятки метров в радиусе примерно пять часов – после этого их батареи нужно будет перезаряжать или заменять.

Молчун

В противоположность крикуну, молчун скрывает шум в пределах пяти метров благодаря звуковым датчикам и сдерживающим механизмам. Персонаж со включенным молчуном получает бонус +30 к проверкам «Скрытности». Обычно заряда молчуна хватает на 20 минут непрерывной работы, после чего его необходимо перезарядить (на что уходит около часа).

Тросомёт

Тросомёт использует небольшую пусковую установку или пистолет, чтобы выстреливать крюк или магнитный захват на длинном (100 метров), но прочном тросе. Закрепив тросомёт в нужном месте (например, уцепив за поверхность крыши), можно лезть по тросу своими силами или задействовать встроенный подъёмник, что будет поднимать персонажа примерно на пять метров в раунд. В чрезвычайной ситуации тросомёт можно использовать как оружие – считайте его однозарядным арбалетом. Обычная модель может поднять до 150 кг, а модели Хорошего или Отличного качества – до 200 кг.

Хроно

Карманные или наручные часы, как правило, простые и надёжные. Большинство состоятельных жителей носят причудливые хроно, способные получать поразительно точные данные из планетарных инфопотоков.

БОЕВОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Для бесконечных войн необходимы не только оружие и доспехи, но и иное снаряжение.

Разгрузка

Предназначенная для того, чтобы носить поверх одежды разгрузка позволяет всегда держать под рукой боеприпасы, оружие, гранаты и другие снаряжение. Разгрузки Среднего качества могут быть поясными кошелями, кобурами, подсумками и жилетам – в них можно нести до 20 килограмм снаряжения. Модели Хорошего качества могут нести на 10 килограмм больше, а Низкого — только 15.

Гравишют

Гравитационные подвесы замедляют скорость носителя, превращая падение в упрвляемый спуск; на высоком уровне мощности гравишют даже позволяет владельцу ненадолго зависнуть в воздухе. Гравишют редко увидишь у кого-то кроме проклинаемых имперских штурмовиков – это ценная вещь и за владение ею нередко вспыхивают схватки.

Гравишют можно заранее запрограммировать на включение, как только носитель достигнет определённой высоты. При высадке игрок бросает 1к10. Если выпало единичка, значит произошла накладка, и персонажу нужно ординарную (+10) проверку Ловкости или рутинную (+20) проверку «Управления (Аэронавтика)», чтобы включить гравишют вручную, иначе приземление станет значительно более захватывающим. За время, что уходит на каждую попытку включения, персонаж пролетает 100 метров. После активации гравишюта, персонаж должен пролететь ещё хотя бы 50 метров, после чего может мягко приземлиться, если пройдет лёгкую (+30) проверку Ловкости. В случае провала на три или более степеней, персонаж получает 1к10 единиц ударного урона в ноги.

Усовершенствование шлема

Сам по себе шлем — не более чем защита черепа, но в него можно установить дополнительное оборудование – вокс-систему, прицелы, оптические усилители, боевые инфоотчёты и многое другое. С точки зрения игровой механики, усовершенствование шлема Среднего качества даёт шлему свойства дыхательного аппарата, фотовизора, вокс-вещателя и вокс-бусины. Усовершенствование Хорошего качества также придаёт шлему функционал визора хищника, а усовершенствование Низкого качества предоставляет перимущества всего двух предаметов снаряжения (по выбору игрока).

Прыжковый ранец

Прыжковые ранцы – это большие мощные турбовинтовые или реактивные двигатели, крепящиеся за спиной. Такие устройства используют для того, чтобы подняться в воздух и спикировать на цель. Также они позволяют

Таблица 5-17: Боевое оснащение

Название	Вес	Доступность
Разгрузка	1 кг.	Скудное
Гравишют	15 кг.	Редкое
Усовершенствование шлема	1 кг.	Редкое
Прыжковый ранец	25 кг.	Редкое
Мельта-бомба	12 кг.	Очень редкое
Психический капюшон	2 кг.	Чрезвычайно редкое

преодолевать высокие препятствия и за один прыжок забираться на крышу, но не имеющий должной подготовки «прыгун» может разбиться. Прыжковые ранцы мощнее гравишютов и способны совершать несколько прыжков в ходе одного боя, но также они много дороже, шумнее и сложнее в использовании. Большая часть прыжковых ранцев стоит на вооружении штурмовых частей легионов, но существуют и уменьшенные версии, предназначенные для смертных.

Для использования прыжкового ранца необходимо умение «Управление (Аэронавника)». Стандартный прыжковый ранец обеспечивает безопасный управляемый быстрый спуск с любой высоты, и позволяет совершать сколько угодно прыжков (приземляясь в конце каждого раунда) на расстояние удвоенного базового движения. Кроме того, прыжковый ранец может предоставлять особенность «Летун (12)» на срок до минуты за одно применение. Прыжковому ранцу может хватить топлива на примерно час напряжённой работы.

Мельта-бомба

Будучи, предположительно, самым мощным переносным взрывным устройством в галактике, мельта-бомбы способны прилипать к поверхностям, благодаря магноадгезивным веществам, и детонировать, испуская смертоносную кумулятивную струю тепла, подобную той, что создает мельта-оружие. Мельта-бомба идеально подходит для уничтожения бункеров, боевых машин и прочих тяжело бронированных целей. Обычная имперская модель имеет грубо куполообразную форму, тяжела и громоздка. Ручки на корпусе позволяют переносить бомбу и прикреплять на корпус цели, но бросать её нецелесообразно (особенно, если при детонации взрывная часть будет обращена к пользователю). Взрываясь, мельта-бомба она наносит 6к10 единиц энергетического урона всему в радиусе двух метров с Бронебойностью 12. Все, кто остался в живых, должны пройти проверку Ловкости или загореться.

Психический капюшон

Психические капюшоны — это древние и загадочные устройства, оберегающие псайкеров от психических атак, благодаря сети психически настроенных кристаллов, вплетённой в «капюшон», носимый на голове. Обычно психические капюшоны встроены в силовую или терминаторскую броню, хотя некоторые создаются в виде шлемов или затейливых головных уборов. Носящий психический капюшон еретик может потратить свою Реакцию на попытку свести на нет психосилу, которую творит псайкер на расстоянии, не превышающем бонус Силы воли персонажа (в метрах). Это действие должно быть заявлено до того, как вражеский псайкер предпримет проверку Использования Варпа. При применении капюшона, его носитель бросает проверку Силы воли до того как вражеский псайкер предпримет проверку Использования Варпа, и каждая степень успеха владельца капюшона приносит вражескому псайкеру штраф -10 к проверке Использования Варпа. Также носителю капюшона может заглушить направленную на него психосилу. В этом случае ограничений по дальности нет. Он делает проверку аналогичную предыдущей и в случае успеха психосила на него не срабатывает, хотя может сработать на других по общим правилам. Помните, что даже сведённая на нет психосила может вызвать психический феномен по общим прваилам. Также психический капюшон даёт владельцу бонус +5 ко всем проверкам Использования Варпа, включая вышеописанные попытки заглушения чужих психосил.

Кибернетические имплантаты

«Вся плоть разлагается, весь металл ржавеет. Но металл продержится достаточно, чтобы узреть окончательное падение бога-трупа»

— Гломар Ро, брассмейстер Алеф Девять

Бессчётные века люди заменяли несовершенные или потерянные части тела механизмами, и неудивительно, что в тёмное тысячелетие механические аугментации и бионические замены – почти обыденность. В зависимости от того, насколько богат или влиятелен человек и какую роль играет, в Империуме он может обзавестись как грубыми протезами, которые ни с чем не спутаешь, так и сложнейшими устройствми, что не не только неотличимы от живых органов внешне, но и

Вживление бионики и имплантатов

Просто достать имплантат слишком мало – чтобы установить его, понадобятся ресурсы и умелый специалист. Обычно такие операции возможны лишь в высокотехнологически оснащённых медицинских учреждениях, но порой можно выйти на нелегального хирургеона.

У умелого врача операция займёт количество дней, равной 2к10-БВ персонажа (но не меньше одного дня). Окончательное решение о сложности и длительности операции принимает мастер. Он может постановить, что если вживление проводят в хорошо оснащённой больнице и никуда не спешат, но операция будет успешна безо всяких бросков. С другой стороны, если аугментизацию проводит техноадепт из подулья, которому платят незаконными наркотиками, без нескольких проверок «Медики» или «Техпользования» не обойдётся, а их провал может вызвать Кровотечение или оставить персонажа калекой (см. главу I «Игровой процесс»).

превосходят их функционально. Для еретика же имплантаты — ещё одно оружие против ненавистных врагов. Для многих превратить своё тело в безумную смесь органики и металла – это небольшая цена за приближение к великой цели.

Культ Машины почитает аугментации, и трудно найти члена этой учёной организации, не оснащённого несколькими бионическими конечностями или механическими имплантатами. Таким ошибочным путём они стремятся достичь близости со своим фальшивым Омниссией. Отколовшиеся от их секты еретехи сохраняют большую часть аугментаций и часто продолжает модифицировать себя, но теперь их глаза не зашорены (а бионические глаза – не запрограммированы). Прочие еретики, что живут в мире насилия, рано или поздно обзаводятся протезами, иначе навсегда будут лишены конечностей или иных органов. Также возможности аугментаций привлекают тех, кто ищет совершенства на пути воина или шпиона.

По всему имперскому пространству доступность таких устройств меняется в зависимости от местных суеверий (которые может использовать обладатель видимой бионики) или технологических возможностей. Каждая кибернетическая система даёт пользователю различные преимущества (а временами, и штрафы), в зависимости от качества (см. врезку «Качество» на стр. 146). Исключение – имплантаты Отличного качества. Они не дают дополнительных преимуществ по сравнению с имплантатами Хорошего качества, но имеют более впечатляющий вид и конструкцию. Указанная в таблице доступность указана для аугментики Среднего качества. Все описанные механодендриты – Хорошего качества, если не указано обратного.

БИОНИЧЕСКИЕ ЗАМЕНИТЕЛИ КОНЕЧНОСТЕЙ И ЧАСТЕЙ ТЕЛА

Бионические заменители конечностей по силе и ловкости не отличаются от тела, к которому присоединены, чтобы избежать перегрузок и травм носителя, однако их прочная конструкция добавляет +2 к бонусу Выносливости против ударов, приходящихся в эту конкретную зону. Урон, приходящийся на эти зоны, считается уроном по персонажу и Критический урон по этим областям подсчитывается по общим правилам. Однако, результаты вызывающие Кровотечение, или другой неприменимый к механизму, означают, что конечность вышла из строя или произошёл пробой гидравлической системы. Критический урон конечности, приводящий к смертельному исходу, применяется в полной мере – считается, что конечность разлетелась на осколки, вспыхнула или разрядила запасённую энергию в тело носителя, что и привело к смерти.

Заменённые и дополнительные конечности (например, механодендриты) могут делать только то, что носитель уже умеет. Например, еретик с медицинским механодендритом должен иметь умение «Медика», чтобы использовать преимущества, предоставляемые конечностью. Обратите внимание, что бонусы и штрафы относятся только к проверкам, выполняемым при помощи бионической конечности. Персонаж, имеющий две бионические конечности не получает двойного бонуса, хотя может выбрать, бонус какой из них он использует.

Бионическая рука

Бионические руки — распространенный заменитель. Рука Среднего качества работает в точности как человеческая, сохраняя силу, ловкость и передавая чувство прикосновения.

Версии Низкого качества куда более громоздки и очевидно искусственны. Они уменьшают Ловкость в два раза, в тех случаях, когда важны точность и сноровка. При использовании такой руки проверки Ближнего и Дальнего бо получают штраф -5.

Хорошая бионическая рука лучше живой и даёт бонус +10 к проверкам Ловкости при тонких работах. Бионическая рука Отличного качества прибавляет +10 к проверкам Силы при её использовании. Также в потайных отсеках этой руки можно прятать небольшие предметы (например, магазин для пистолета).

Бионические ноги

Эта распространённая бионика полностью встраиваются в таз и соединяются со спинным мозгом. Простые модели позволяют владельцу ходить, бегать и лазать, как обычный человек.

Низкокачественные версии — неуклюжие штуковины, которые уменьшают Скорость передвижения персонажа на 1. Кроме того, если персонаж совершает действие Бег, он должен пройти проверку Ловкости или упадёт в конце движения.

Хорошая версия бионических ног даёт владельцу талант «Спринт» и бонус +20 к проверкам «Атлетики», связанным с прыжками.

Бионическая дыхательная система

Такие аугментации часто устанавливаются после воздействия чрезвычайно токсичной атмосферы, с которой нередко приходится сталкиваться еретикам. Обычные бионические лёгкие и имплантированная дыхательная система повторяют функции человеческих лёгких и снабжают тело кислородом. Оснащённый ими персонаж получает бонус +20 к проверкам Выносливости при сопротивлении воздушным токсинам и газовому оружию.

Низкокачественные бионические лёгкие предоставляют те же преимущества, что и обычные. Однако, механика систем фильтрации так громко хрипит, что персонаж получает штраф -20 ко всем проверкам «Скрытности». Кроме того, такая система хуже насыщает тело кислородом, отчего все проверки, связанные с большой физической активностью усложняются на одну степень.

Хорошие бионические лёгкие представляют собой полную систему жизнеобеспечения (которая будет снабжать кровь кислородом даже если носитель перестанет дышать), а их наличие может быть полностью незаметным, если это предусмотрено конструкцией

Ассимиляция Механикус

К этому процессу прибегают только настоящие фанатики или смертельно раненые – тело пациента перестраивается переплетёнными бионическими заменителями органов, которые не только заменяют натуральные, но и усиливают их. Теперь тело еретика почти в равной мере состоит из плоти и металла, так что он получает особенность «Машина» (см. стр. 141), которая приносит столько очков Брони, сколько раз персонаж установил себе эту модификацию. Например, Ассимиляция Механикус (3) приносит три очка Брони.

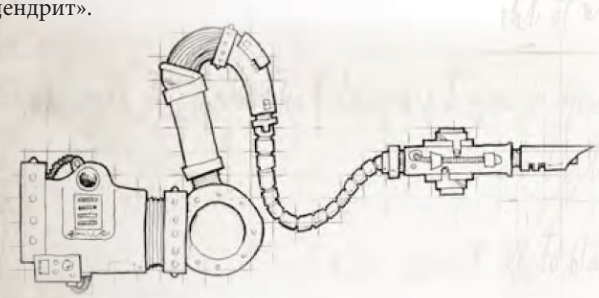
Ассимиляции Механикус Низкого качества не существует, а версии Хорошего и Отличное качества просто выглядят менее заметными. Для персонажей-еретехов, доступность этой аугментации будет не Чрезвычайно редкой, а просто Редкой.

ИМПЛАНТИРУЕМЫЕ СИСТЕМЫ

Человеческое тело — лишь первая ступень величия, холст, которому еретик может не только придать внешнее совершенство, но и создавать из него новые инструменты, полезные в Долгой войне. Ниже описаны некоторые наиболее часто используемые имплантаты, которые дают новые возможности и позволяют проводить дальнейшую механическую модернизацию.

Стрелковый механодендрит

Распространённая среди ориентированных на бой еретехов двухметровая механическая конечность, покрытая извивающимися линиями электропитания, крепится на плечо или спину. Она может быть оснащена любым оружием типа Пистолет, имеющего улучшение «Компактное». Еретик может стрелять из этого пистолета, тратя Реакцию. Для использования такого механодендрита персонаж должен иметь соответствующий талант из группы «Механодендрит».



Пальцы-лезвия

Из рук еретика вырастают длинные тонкие лезвия, которые остры как бритва и могут пригодиться в качестве скальпелей или режущего оружия. Для установки этой аугментации рука должна быть полностью заменена. Большинство версий оснащены длинными веретенообразными пальцами, которые могут вытягиваться за пределы лезвий и выполнять тонкую работу. Внешний вид аугментации крайне неприятен и даже пугающ.

Пальцы-лезвия дают еретику +5 к проверкам «Медики», +5 к проверкам «Допроса» и могут использоваться в качестве холодного оружия, что наносит 1к5+2+БС единиц урона с Бронебойностью 2.

Хорошее качество позволяет лезвиям вибрировать на высокой частоте, что увеличивает режущую силу. Оружие получает свойство «Разрывающее».

Отличное качество также обладает биомеханическими желёзами, выделяющими яд и способно вводить их в раны. Оружие получает свойство «Отравленное (0)».

Пальцы-лезвия Низкого качества наносят только 1к5+БС урона и лишены Бронебойности.

Чёрная кровь (Автосангвинация)

Устройства, сочетающие микротехнологии Тёмной эры и непристойный ксенотех, можно ввести в вены, навсегда их осквернив. Прислужники Омниссии называют эту технологию автосангвинацией, но тёмные Механикус зовут её чёрной кровью. Слишком маленькие для невооружённого взгляда, но сильные числом машины лечат незначительные травмы и ускоряют регенерацию организма. При лечении персонаж всегда считается Легко раненым и исцеляется с большей скоростью, снимая по две единицы пункта урона в день.

Церебральные имплантаты

Эти системы можно использовать, чтобы восстановить пережившие серьёзные повреждения мозг или для, рассчитывая расширить его возможности. Установка церебральных имплантатов – очень рискованный шаг, они не просто заменяют конечность еретика, но превращают его в машину. Церебральные имплантаты Среднего качества могут исцелить парализованных или переживших повреждение мозга людей ценой постоянной утраты 1к10 единиц Ближнего боя, Дальнего боя, Ловкости, Интеллекта и Общительности.

Низкокачественные церебральные имплантаты восстанавливают функции мозга, но уничтожают личность и воспоминания субъекта, превращая его в сервитора, а потому непригодны для игровых персонажей (хотя они могут столкнуться со множеством единомышленников, которых постигла эта печальная судьба).

Хорошие церебральные имплантаты редки даже среди сильных мира сего, а добыть их чрезвычайно трудно доступность таковых становится Почти уникальной. Они позволяют владельцу наслаждаться превосходными умственными способностями, предоставляя ему особенность «Сверхъестественный Интеллект (+2)» (см. страницу 144) и бонус +20 к проверкам «Логики» и «Знаний».

Хим-инъектор

Многие еретики, полагающиеся на фармакологические стимуляторы, устанавливают эту аугментацию, позволяющую принимать нужные препараты. Одна доза одного препарата может быть введена пользователю через кожный порт (если этот имплантат устанавливался несколько раз, то можно вводить по несколько препаратов). Активация инъектора требует Полудействия и рутинной (+20) проверки Силы воли. Провал означает, что инъектор неисправен и необходима серьёзная (+0) проверка «Техпользования», чтобы вернуть его в строй.

Черепная броня

Эта аугментация покрывает или заменяет большую часть черепа слоями пластали и геля-наполнителя, что защищает головной мозг от сотрясений и других травм.

Персонаж с этим имплантатом Среднего качества получает +1 ОБ на голове.

Модели Низкого качества работают так же, но из-за вкрученных в череп владельца винтов снижают его Интеллект на 1.

Хорошее качество также даёт +1 ОБ голове, а также снижает на 1 эффекты Критического урона, направленные в голову.

Кибернетические чувства

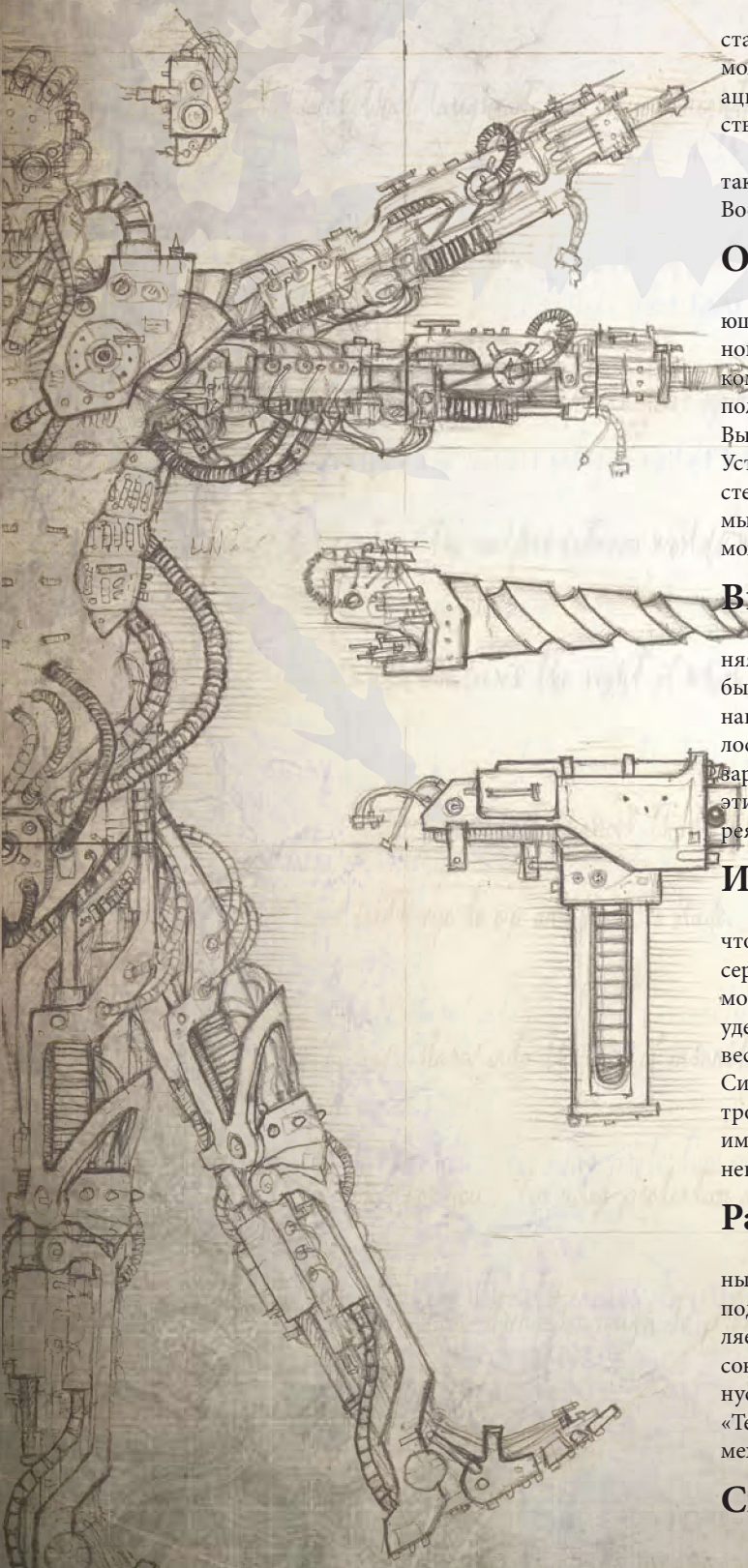
Большинству органов чувств можно изготовить протезы, что позволяет позволяет заменять повреждённые радиацией глаза или разорванные взрывом барабанные перепонки. Некоторые еретики пытаются обострить природные чувства или даже создать новые, чтобы ещё глубже

погрузиться в мир ощущений.

Системы Среднего качества, хоть и выглядят искусственно и громоздко, могут более или менее адекватно дублировать ощущения, что приносят обычные органы чувств, но не имеют иных игромеханических особенностей.

Низкокачественные киберчувства довольно скверно имитируют настоящие (слух может быть забит помехами, зрение — быть монохромым или в низком разрешении и т.). Персонаж с такой системой получает штраф -20 ко всем проверкам, зависящим от этого киберчувства.

Киберчувства Хорошего качества дают бонус +10 к проверкам, включающим замененное чувство, а также бонус +20 к проверкам на сопротивление атакам против этого чувства (оглушающий звук, ослепляющая вспышка и т.п.).



Простые и более совершенные киберглаза могут включать в себя увеличивающие линзы, полноценный фотовизор и /или системы, дающие особенность «Ночное зрение» (см. страницу 140). Простые и более совершенные киберуши могут включать в себя встроенную микробусину. Каждое дополнительное улучшение считается отдельным имплантатом.

Имплантированный ауспик

Расширить границы чувственного восприятия – обычное желание, и этот имплантат позволяет еретику увидеть как вознаграждается истинная преданность. Обладатели этой аугментации могут, сосредоточившись и потратив Полудействие, воспринимать мир так, будто обладают специальной системой датчиков.

Ауспик Среднего качества работает в точности, как стандартный (см. стр. 184). Низкокачественная система может сканировать только в одном спектре (тепло, радиация или электромагнитные волны), а её дальность действия ограничена 20 метрами.

Хорошая система работает как полноценный ауспик, а также позволяет перебрасывать проверки, основанные на Восприятии при использовании.

Обновитель плоти

Еретик может подпитывать своё тело энергией окружающих машин. При контакте с функционирующей машиной, полностью заряженной батарей или иным источником питания подкожные индукционные порты позволяют пользователю накачаться энергией, совершив проверку Выносливости с бонусом +10. Успех снимает один уровень Усталости, (плюс ещё один уровень Усталости за каждую степень успеха), поскольку энергия освежает нервные и мышечные ткани. Также с помощью этой аугментации можно наполнять внутренний накопитель (если он есть)

Внутренний накопитель

Этот имплантат действует как мощная батарея, сохраняя энергию для других имплантатов – особенно тех, что быстро и помногу расходуют её при применении. Когда накопитель полностью заряжен, еретик не получает Усталости при использовании светоносных батарей, когда подзаряжает или атакует что-либо, но каждое использование этих имплантатов истощает накопитель наполовину. Батарея полностью заряжается за один день отдыха.

Имплантаты железного призыва

В тело еретика вживляют мощные электромагниты, что позволяют ему, потратив Полное действие и пройдя серьёзную (+0) проверку Силы воли, создать сеть невидимой энергии. Он может притянуть в свою руку никем не удерживаемый металлический предмет; таковой не может весить более одного килограмма за каждое очко бонуса Силы воли еретика и должен находиться в пределах 20 метров. Что бы эта система функционировала, нужно иметь имплантаты Механикус. Этот имплантат можно улучшить некоторыми талантами (см. стр. 124).

Разъём взаимодействия

У еретика теперь есть механический разъём, вживлённый в его тело – обычно в задней части шеи. Он может подключаться к машинам через инфокабели. Это позволяет владельцу более плавно и быстро получать доступ к сокрытой в когитаторах информации и предоставляет бонус +10 для проверок «Обыденного знания», «Дознания» и «Техпользования» при подключении к соответствующему механизму или катушке данных.

Светоносные батареи

Внутренние энергии персонажа, порождаемые биологи-

Таблица 5-18: Киберетические имплантаты

Название	Доступность
Стрелковый механодендрит	Очень редкое
Бионическая рука	Скудное
Бионические ноги	Скудное
Бионическая дыхательная система	Редкое
Чёрная кровь	Очень редкое
Пальцы-лезвия	Редкое
Церебральные имплантаты	Очень редкое
Хим-инъектор	Редкое
Черепная броня	Скудное
Кибернетические чувства	Редкое
Имплантированный ауспик	Редкое
Обновитель плоти	Чрезвычайно редкое
Имплантаты железного призыва	Очень редкое
Светоносные батареи	Очень редкое
Разъем взаимодействия	Редкое
Внутренний накопитель	Редкое
Серворука	Чрезвычайно редкое
Маглев-катушки	Очень Редкое
Манипуляторный механодендрит	Очень Редкое
Ассимиляция Механикус	Чрезвычайно Редкое
Медицинский/палаческий механоденд-рит	Очень Редкое
Блок мыслеуправления (БМУ)	Редкое
Когти палача	Редкое
Оптический механодендрит	Очень Редкое
Генератор феромонов	Очень Редкое
Дыхательный имплантат	Редкое
Окаменение скелета	Редкое
Искусственные мышцы	Редкое
Вспомогательный механодендрит	Очень Редкое

ческими или искусственными источниками, направляются в эти, укрытые в глубине его тела накопители, что позволяет персонажу подзаряжать устройства или даже совершать мощные энергетические атаки.

Персонаж может подзарядить или запитать устройства, пройдя проверку Выносливости. Это требует одной минуты сосредоточения и медитации. Сложность проверки Выносливости зависит от подзаряжаемой системы. Мастер волен присуждать персонажу Усталость в зависимости от длительности операции и требуемого количества энергии.

- Ординарная (+10): простая энергоячейка, светосфера
- Серьезная (+0): магазин лазгана, инфопланшет
- Сложная (-10): системы запуска челнока, сервочереп
- Тяжелая (-20): перезарядка лазпушки, сервитор, штабной гололит
- Очень тяжелая (-30): ядро когитатора, машинный дух реактора, ксенотехнология

Также устройство можно использовать в бою, но для правильного использования еретик должен иметь соответствующие таланты (см. стр. 127). Это устройство может использовать только еретик с имплантатами Механикус.

Версии Низкого качества налагают штраф -10 на все проверки Выносливости с использованием имплантата (де-факто, проверки становятся сложнее на одну степень). Версии Хорошего качества предоставляют +10 бонус для всех проверок Выносливости с использованием имплантата.

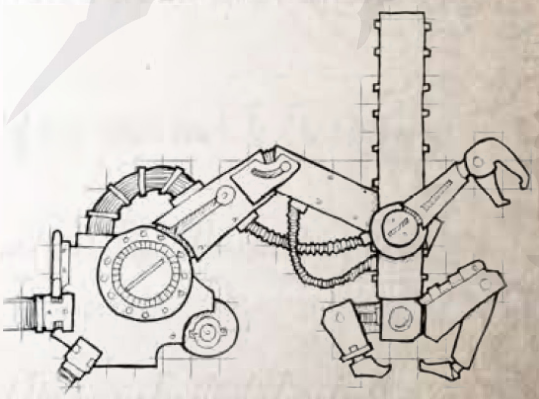
Маглев-катушки

Археотехнические системы из мощных гравиметрических катушек имплантируются в организм, позволяя владельцу ненадолго освободиться от гравитации. Тратя Полудействие, владелец может зависнуть в 20-30 сантиметрах от земли в течение 1к10+БВ минут. Персонаж должен тратить Полудействие каждый раунд, чтобы сосредоточиться на работе с магнитолевитационными катушками и может использовать другое действие для обычного перемещения. Также персонаж может замедлить скорость спуска при падении. Если этот имплантат включен, когда персонаж достигает земли, уменьшите весь урон от падения до 1к10+3 единиц ударного урона. Каждый раз, когда персонаж активирует катушки, он истощает накопленную энергию и не может использовать их снова до перезарядки (что занимает 24 часа).

Манипуляторный механодендрит

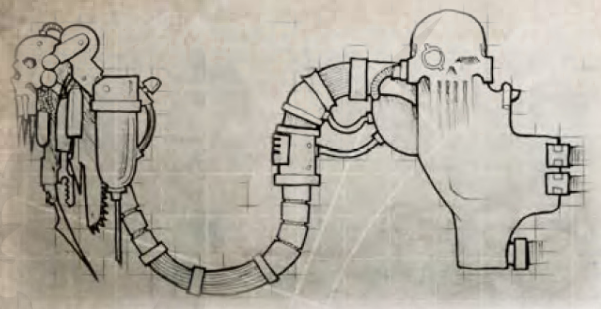
Такая искусственная конечность, вероятно, являющаяся самой распространённой моделью механодендрита, служит большим подспорьем для работающих в промышленных или технологических областях, позволяя еретику поднимать большой вес и легче управляться с промышленным оборудованием. Манипуляторный механодендрит может удлиняться до полутора метров и даёт бонус +20 к проверкам, основанным на Силе. В качестве Свободного действия персонаж может с помощью сжимающих клешней ухватиться за подходящую точку опоры. Один раз за раунд персонаж может использовать этот механодендрит в качестве оружия, потратив Реакцию, чтобы совершить им Стандартную атаку. Механодендрит считается холодным оружием , которое наносит 1к10+2 единиц ударного урона с Бронебойностью 0.

Манипуляторский механодендрит очень силён, но не подходит для тонких работ – например, им невозможно набирать текст на инфопланшете или чертить письмена для жертвоприношений – в лучшем случае, предмет будет сломан или разбит, а в худшем – обряд призыва пройдет не так, как хотеось. Для использования такого механодендрита персонаж должен иметь соответствующий талант из группы «Механодендрит».



Медицинский/ палаческий механодендрит

Эта гибкая двухметровая конечность может как исцелять, так и причинять боль в зависимости от намерений еретика. В большинстве случаев такой устройство помогает врачам и хирургеонам, давая бонус +5 к проверкам «Медики». Механодендрит оснащён шестью инъекционными шприцами, каждый из которых можно наполнить одной дозой препарата (препараты нужно доставаться отдельно). Механодендрит может делать инъекции даже своему владельцу. Помимо этого для оказания первой помощи он



снабжен хирургическим сшивающим аппаратом, с помощью которого можно, потратив Полудействие, остановить Кровотечение. Встреонный цепной скальпель уменьшает сложность ампутации конечности до серьёзной (+0), а в бою может наносить 1к5 единиц резаного урона (считается импровизированным оружием). Еретики, которым очень нужны ответы на вопросы, могут использовать механодендрит в ходе общения – он предоставляет бонус +5 к проверкам «Допроса». Такой механодендрит можно установить на плече или груди. Для его использования персонаж должен иметь соответствующий талант из группы «Механодендрит».

Блок мыслеуправления (БМУ)

Эти устройства, также известные как «мыслесвязи», позволяют владельцу напрямую взаимодействовать с машинами и технологическими устройствами. Обычный БМУ имеет один позвоночный или мозговой разъём, а более совершенные образцы в дополнение к позвоночному оснащены запястным щупом-разъёмом (и, возможно, механодендритом с разъёмами).

Обычная модель не налагает никаких модификаторов на связь с машинными духами и даёт бонус +10 к «Техпользованию» и «Управлению», если к устройству, с которыми они взаимодействуют, можно подключиться через БМУ.

Низкокачественный БМУ неправильно настроен на мозговые волны пользователя и требует успешной проверки Силы воли для использования, а также налагает штраф -10 на контакты с машинными духами.

Хорошая модель позволяет пользователю чувствовать машины как части собственного тела и предоставляет бонус +10 к взаимодействию с духами машин, а также проверкам «Техпользования», «Управления», «Логики», «Дознания» и Дальнего боя, если к устройству, с которыми они взаимодействуют, можно подключиться через БМУ.

Когти палача

Тонкие и гибкие металлические шипы вживляются под ногти и могут выдвигаться на пять сантиметров. Нанооострые кончики когтей соединены с портами электрохимической индукции и могут врезаться в уязвимые подкожные нервы врага, вызывая мучительную боль или наслаждение. Когти палача дают бонус +20 к проверкам «Допроса» или «Обаяния» против обездвиженных целей.

Оптический механодендрит

Часто оптический механодендрит состоит из очень гибкой, змееобразной трубки, в которой есть пикт-камера и другие сенсорные приспособления для осмотра и обнаружения. Он может удлиняться до трёх метров даёт бонус +10 ко всем проверкам Восприятия, основанным на зрении. Установленное на этот механодендрит пикт-устройство позволяет исследовать поверхность на микроскопическом уровне и может использоваться как телескопический прицел. Помимо этого механодендрит оснащён инфракрасным факелом и датчиками, так что владелец не получает никаких штрафов за темноту и получает бонус +2 к основанным на зрении проверкам Восприятия в ночное время. Если пользователь пожелает, то наконечник оптического механодендрита будет венчать маленькая, но крайне мощная светосфера. Этот механодендрит может быть установлен на плече или груди. Для использования этого механодендрита, у еретика должен быть талант «Механодендрит».

Генератор феромонов

Этот сочетающий секреты биологические железы и инъекционную систему имплантат позволяет владельцу выделять в воздух невидимые, но мощные химические вещества, пройдя рутинную (+20) проверку Силы воли. В случае успеха персонаж получает бонус +10 к проверкам «Обаяния». В закрытом помещении или там, где нет сильного движения воздуха, бонус возрастает до +20.

Дыхательный имплантат

Эта простая и надёжная аугметика состоит из введённых в дыхательные пути микрофильтров и целых фильтрационных экранов, так что еретик может дышать даже самым грязным имперским воздухом, не боясь побочных эффектов. Де-факто, этот имплантат дублирует эффект респиратора.

Серворука

Эти используемые еретехами массивные манипуляторы оснащены мощными дробящими клешнями и предназначены для ремонта в полевых условиях, но полезны и в бою. Серворука встраивается в броню пользователя – это необходимо, ибо этом имплантат слишком тяжёл и требует много энергии.

Серворука может устанавливается на плече или спине и способна удлиняться для полутора метров. Она имеет фиксированное значение Силы 75 и «Сверхъестественную Силу (+7)». Применяя серворуку, персонаж всегда использует это значение Силы, а не своё собственное. Мощные захваты позволяют серворуке поднимать тяжести или цепляться за подходящие объекты за Свободное действие.

Против имперских шавок серворука также пригодится. Еретик может ударить ею, потратив Реакцию, или использовать в ходе Стандартной атаки (но только один раз за раунд). Для попадания используется Ближний бой. Серворука наносит 2к10+14 единиц Ударного урона с Бронебойностью 10.

Серворука Отличного качества имеет Силу 85 (что увеличивает урон до 2к10+15) и предоставляет бонус +10 к проверкам Захвата.

Для использования этого механодендрита, у еретика должен быть соответствующий талант «Механодендрит».

Окаменение скелета

Окаменение скелета – скорее химическая процедура, чем кибернетический имплантат. Эта весьма болезненная операция подразумевает вспрыскивание металлизированной жидкости в костный мозг.. В результате костная структура становится тяжелее, крепче и устойчивей к повреждениям. Еретик получает таланты «Бугрящиеся бицепсы» и «Железная челюсть» (часто в буквальном смысле), а также наносит +2 единицы урона при совершении безоружных атак.

Искусственные мышцы

Искусственно выращенная сверхплотная мышечная ткань, дополненная синтетическими волокнами, вживляется в существующие группы мышц, чтобы сделать их сильнее. Этот имплантат дает особенность «Сверхъестественная Сила (+1)»; Искусственные мышцы Отличного качества вместо этого дают «Сверхъестественную Силу (+4)», но накладывают штраф -10 к проверкам Ловкости – настолько они громоздки и неестественны.

Вспомогательный механодендрит

Наиболее распространенный вид механодендритов достигает двух метров в длину и содержит множество различных полезных устройств и приспособлений Благодаря этому он считается комбиинструментом, что даёт бонус +10 ко всем проверкам «Техпользования». Конечность также оснащена шестью шприцами-впрыскивателями, которые могут содержать кровавое масло (которое нужно приобретать отдельно). В дополнение к этому, конечность содержит кадильницу (см. стр. 169), позволяющую каждые 15 минут выпускать дым, чьё воздействие зависит от использованных ингредиентов. Кроме того, она может за Полудействие испустить облако дыма в ближнем бою, что на один раунд наложит штраф -5 на проверки Ближнего боя всех живых существ в радиусе двух метров. Если кадило не выключено, все проверки Восприятия, направленные на обнаружение еретика по запаху, получают бонус +10. Помимо этого механодендрит оснащён резаком. Он считается ножом со свойством «Оборонительное» и улучшением «Монозаточка». Чтобы использовать этот имплантат, необходимо обладать соответствующим талантом «Механодендрит».

Демоническое оружие

«Семнадцать долгих веков я был заточён в металлические стены этого клинка. Но ты первый достоен нести меня в бой. Подойди, возьми мою рукоять, и я буду служить тебе, так, как подобает моему роду, проливать кровь твоих врагов, защищать тебя в пекле битвы и верну тебя домой в целости и сохранности. А теперь вытащи меня из ножен и оцени баланс. Смотри, как я лёгок, как моё старое лезвие прорезает воздух. Хороший выбор, не так ли?

Ты подобрал меня. Твой первая ошибка. Ты добровольно взял меня в руку. Твоя вторая ошибка. А я не позволяю своим рабам ошибаться трижды»

— Античий, демон кровавого клинка

Из всех инструментов убийства, демоническое оружие – самое страшное и непостижимое для врагов Хаоса. Каждое из них заключает в себе демона, который резко этому противится, но наделяет оружие великими и ужасными силами, делающими его куда опаснее обычных мечей или топоров.

Большинство демонического оружия заключает в себе слабых или звероподобных демонов, поскольку их легче призвать, связать и контролировать. В самом могучем оружии обитают существа апокалиптической мощи, что некогда могли в одиночку уничтожать целые армии. Такое оружие смертоносно, а его возможности превосходят любое воображение.

Этот раздел содержит подробные правила демонического оружия, позволяющие храбрым еретикам попробовать взять под контроль столь своевольное и смертоносное оружие или даже создать собственное. Но в случае провала наказание будет неописуемым.

Использование демонического оружия

Демоническое оружие может быть каким угодно – это зависит от метода создания и природы находящейся внутри сущности. Однако, общие черты у него есть. Демоническое оружие очень опасно – много опаснее нежели обычное оружие такого типа – и ненормально прочное. Суть же демонического оружия определяет заключенная внутри злобная сущность, которая отчаянно желает освободиться из этой тюрьмы, дабы сеять смерть и разрушение в материальной вселенной.

Большая часть демонического оружия имеет облик архаичного холодного оружия: мечей, топоров, булав и так далее. Однако, некоторые искушённые и хитрые ремесленники и способны привязать демона к современному огнестрельному, или даже более совершенному оружию. Всё демоническое оружие, как бы оно не выглядело, обладает следующими базовыми свойствами:

Смертоносность: в дополнение к любым особым силам и способностям, это сверхъестественное и голодное оружие наслаждается убийствами и разрушением. Демоническое оружие теряет свойство «Примитивное», если имело его. Урон и Бронебойность демонического оружия увеличиваются на величину бонуса Силы воли заключённого демона. Кроме того, из-за своей богохульной природы, оружие изначально имевшее свойство «Освящённое», навсегда теряет его при вселении демона. И наконец, любое стрелковое демоническое оружие теряет изначальные показатели величины магазина и времени перезарядки — боеприпасы производит сидящий внутри демон, так что оружие не требуется перезаряжать, но и не выйдет стрелять боеприпасами другого типа.

Жуткая стойкость: демоническое оружие чрезвычайно трудно повредить, как бы оно не выглядело и как бы не было сконструировано. Такое оружие считается изна-

чально имеющим 20 очков Природной брони и не уничтожается при Парировании против оружия со свойством «Силовое поле» или со сходными эффектами. Если демоническое оружие было каким-либо образом уничтожено, немедленно сделайте бросок по таблице 6-3: Прорывы Варпа (см. стр. 211). Если выпадает результат, призывающий демона, значит заключённый в оружии демон освобождается, и пытается убить каждое живое существо которое сможет найти, начиная с носителя оружия.

Внутренний зверь: всё демоническое оружие по самой своей природе содержит связанное и порабощённое варп-существо, подчинённое воле владельца оружия. В большей части демонического оружия существо сравнительно слабо и неспособно ни на что, кроме инстинктивной ярости и бесконечной жажды крови. Однако, более амбициозные мастера, как известно, заключают в оружие и более могущественных демонов. Так рождаются великие дары Тёмных богов — легендарное и кошмарное оружие. Чем сильнее демон, тем сильнее получается оружие, но тем рискованнее таким обладать.

Перед использованием демонического оружия владелец должен пройти проверку на Подчинение демона (см. стр. 229). Демон при этом получает штраф на встречную проверку, равный пятикратной Силе связывания, которая определяется при создании оружия. Успех подчиняет оружие владельцу. Если когда-либо владелец утратит бдительность – например, будет Ошеломлён, провалится в Беспамятство или его Сила воли станет ниже чем у связанного демона, сущность попробует вернуть себе контроль, заставив персонажа снова пройти проверку на Подчинения демона. Если владелец проиграет проверку на Подчинение демона, то демон может попробовать пройти проверку на Одержимость (см. стр. 229). В случае успеха, демон берёт контроль над телом, порабощая своего «владельца».

АТРИБУТЫ ДЕМОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Демоническое оружие может обладать почти бесконечным разнообразием сил и особенностей, будь неохотно приносимые дары заключенного внутри чудовища или побочные эффекты его нечестивого присутствия. Ниже описаны лишь некоторые возможности.

Оружие может обладать атрибутами из списка Неделимого и одного другого списка. Например, заключенный в огнемёт демон никогда не сможет обладать одним атрибутом Нургла и одним Слаанеш, зато вполне способен похвастаться способностями из таблиц Неделимого и Тзинча.

Каждый перечень представлен в виде таблицы с к100, которая используется для определения сил демонического оружия при его создании. В каждой таблице есть строки со значениями выше сотни, отображающие силы, превышающие возможности обычных демонов. При броске по таблице атрибутов к результату может быть прибавлено значение Тёмной Славы демона.

Атрибуты оружия Хаоса Неделимого

Ниже описаны атрибуты Неделимого демонического оружия.

Проклятое

Закованный в это оружие демон крайне силён, и сдерживать его удаётся с величайшим трудом. Ярость существа от того, что оно заковано в неодушевлённый предмет, и нечеловеческая ненависть ко всем смертным созданиям делают оружие много смертоноснее.

Эффекты: оружие с этим атрибутом наносит дополнительно 1к10 единиц урона и получает свойство «Разящее (4)».

Воющее

Неудовольствие демона выливается в дикий, тревожащий рёв, что звучит при каждом использовании оружия. Этот звук почти невозможно забыть и услышавшие его обнаруживают, что он преследует своих жертв в кошмарах, сопровождающихся мимолётным видением издавшей этот богохульный звук твари.

Эффекты: оружие с этим атрибутом даёт носителю особенность «Страх (1)» (или увеличивает имеющийся «Страх» на 1) в любой ход, когда он атакует оружием.

Защищающее

Заточённый внутри этого оружия демон воистину могуч и не обращает внимания на жалкие попытки смертных повредить ему. Эта нечестивая стойкость дарується и владельцу оружия, который обнаруживает, что удары врагов сдерживают вечно изменяющиеся энергии Варпа.

Эффекты: оружие с этим атрибутом даёт владельцу защитное поле с уровнем защиты, равным Силе Воли демона, которое никогда не перегружается в силу своей демонической, а не технологической природы. Однако, если на броске защиты от урона выпадет дубль, то владелец должен немедленно сделать бросок по таблице 6-2: Психические феномены и применить результат.

Немыслимо острое

Это оружие острее моноклинка и проходит сквозь броню с презрительной лёгкостью. Связанное с этим оружием существо безгранично презирает доспехи смертных и доводит грани своей тюрьмы до немыслимой остроты.

Эффекты: оружие с этим атрибутом обладает свойством «Оружие Варпа».

Пронзающее

Демон внутри оружия алчет плоти, желая разрывать кожу и мышцы, да дробить кости. Гнусные побуждения заставляют оружие проникать в тела жертв значительно глубже.

Эффекты: всякий раз, когда оружие с этим атрибутом наносит Критический урон, этот урон увеличивается на величину бонуса Силы воли заключенного демона.

Порочное

Это оружие искривлено, зазубрено и усеяно шипами так, что выглядит особенно жестоким. Цепное оружие рычит, силовое — шипит, а пушка рычит и лает при стрельбе. Также это оружие причиняет ужасные раны, больше похожие на укусы дикого животного.

Эффекты: оружие с этим атрибутом получает свойство «Разрывающее». Если оружие уже обладает им, оно получает свойство «Бритвенй остроты». Если оно обладает и им, то получает свойство «Проверенное (2)».

Холод пустоты

Заключённый в этом оружии демон ожидает освобождения с холодной злобой и абсолютной отстранённостью. Его поведение настолько спокойно, что хранящее его оружие становится неестественно холодным и источает ауру убийственного холода.

Эффекты: когда оружие с этим атрибутом наносит рану, цель также получает 1к10 единиц урона Выносливости.

Ранящее

Края этого оружия или его боеприпасов усеяны тёмными осколками, что, отделившись при ударе, прорываются глубоко в тело врага. Сами по себе эти частицы ненависти мало на что способны, но если жертва движется излишне быстро, они будут вызвать мучительную боль.

Эффекты: оружие с этим атрибутом получает свойство «Калечащее (X)», где X равен бонусу Силы воли демона.

Атрибуты оружия Кхорна

Ниже описаны атрибуты демонического оружия Кхорна.

Кровожадное

Это оружие жаждет битвы и постоянно стремиться заставить владельца вступить в бой. Лишь неостановимая бойня удовлетворит это оружие, и ради этой цели оно сделает всё.

Эффекты: взявшись за оружие в бою, владелец должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли или впасть в Неистовство, как если бы находился под одноимённого действием таланта (такое впадение в Неистовство занимает Свободное действие). Позднее владелец сможет совершить сложную (-10) проверку Силы воли, чтобы вложить оружие в ножны и прекратить Неистовство.

Ищущее

Гончие Кхорна могут выследить любую добычу, где бы она не пряталась – в пространстве или времени. Ни одно существо не способно вечно ускользать от охотничьих псов Кровавого бога, а оружие с этими демонами способно находить врагов, где бы те ни прятались.

Эффекты: оружие с этим атрибутом даёт носителю особенность «Сверхъестественные чувства (X)», где X равен бонусу Силы воли демона.

Кровопийца

В этом клинке заключена завывающую сущность одного из самых могущественных демонов Кхорна, одержимого кровопролитием и резнёй. Его ненависть наполняет оружие, привлекая бойню и смерть, которые подпитывают владельца.

Эффекты: каждый раз, когда это оружие убивает живую цель (существа с особенностями «Демон» или «Машина» в данном случае не считаются живыми целями), носитель немедленно восстанавливает 1к10 ран (но не выше максимального количества ран).

Зануляющее

Ненависть Кхорна к колдунам и колдовству не знает границ, и многие его любимцы её разделяют. При вселении в оружие такие демоны проявляют своё ненавист, отторгая магию и делая трусливых колдунов бессильными против носителя оружия.

Эффекты: любая нацеленная на носителя психосила получает штраф -20 на проверку Использования Варпа.

Яростное

Многие слуги Кхорна — чудовища из меди, кости и крови, существа, для которых резня – это не убийство одного врага за взмах оружия, а кровавая баня из раздробленных и растоптанных тел, вихрь бойни, истребляющий всех вокруг. Будучи заточёнными в оружие, эти демоны не оставляют позади себя ничего, кроме разрушения.

Эффекты: если персонаж в ходе Натиска совершает атаку таким оружием, он может вместо обычной атаки, совершить Яростный удар. В этом случае владелец оружия перемещается на свою нормальную дальность Натиска по прямой к одной цели. Если владелец при этом становится Вовлечён в ближний бой со своей целью, эта цель и все иные существа (друзья и враги) в радиусе одного метра от неё получают урон от этого оружия. Цель и любые затронутые этой атакой существа могут тратить Реакции на избежание урона как обычно. При использовании Яростного удара носитель оружия не совершает бросок на попадание. Яростный удар можно использовать только один раз в раунд.

Собирающий черепа

Оружие не желает ничего иного, кроме как рвать плоть и собирать черепа смертных, и подталкивает к этому владельца.

Эффекты: при совершении Точечной атаки в голову цели, оружие с этим атрибутом не получает штрафа на попадание, а сама Точечная атака совершается за Полудействие.

Злобное

В это оружие заключён особенно яростный дух, чья единственная цель – наносить ужасные раны всем, кому он только сможет. Такое оружие — злобная и порочная вещь, деятельно стремящееся к свободе.

Эффекты: оружие с этим атрибутом получает свойство «Разящее (2)».

Алчущее

Кхорну нет дела до того, почему кровь должна литься, и заключённый в это оружие демон сполна разделяет этой убеждение. Желание проливать кровь — естественный инстинкт этого оружия и его единственное желание. При каждом ранении, оружие жадно всасывает кровь жертвы, оставляя её истощённой и вялой.

Эффекты: с каждым ударом этого оружия, что нанесло урон, цель получает один уровень Усталости.

Атрибуты оружия Нургла

Ниже описаны атрибуты демонического оружия Нургла.

Разливающий желчь

Во время создания оружия его нагревали в печи, растопленной мясом прокажённых, и остужали в желчи умерших от чумы, навечно посв ятив его Повелиьелю мух и запечатав внутри его демона. Проникающая через металл мерзкая сущность демона вызывает тошноту и боль у всех, кто его касается.

Эффекты: существо, раненое таким оружием, теряет одно Полудействие в своем следующем ходу от сильной тошноты и головокружения. Этот эффект не распространяется на тех, кто обладает особенностями «Потустороннее», «Демон» или «Машина».

Замедляющее

Это оружие разъедено, обесцвечено и безвозвратно осквернено сидящим внутри демоном. Каждый удар им лишает противника подвижности и способности к со-

противлению.

Эффекты: когда оружие с этим атрибутом наносит рану, цель также получает 1к10 единиц урона Ловкости.

Воплощение распада

Мерзкая жижа капает из оружия, раздутые мухи-мутанты вечно кружат вокруг него, и никакое другое живое существо не способно терпеть его присутствие, а растения и маленькие животные заболевают и умирают за считанные мгновения.

Эффекты: любые обычные растения и животные «Размера (Маленький)» и меньше, а также обладающие бонусом Выносливости 2 или меньше, заболеют и умрут, если проведут на расстоянии больше одного раунда на расстоянии, равном бонусу Силы воли демона (в метрах) от оружия. Все прочие создания в пределах этого радиуса получают штраф -10 на все проверки Выносливости.

Ослабляющее

Нездоровый вид оружия и то, что оно будто бы корчится от боли, наводит на мысли о некой мерзкой болезни. Сидящий внутри демон истощает силу жертв, оставляя её вялой и слабой.

Эффекты: когда оружие с этим атрибутом наносит рану, цель также получает 1к10 единиц урона Силе.

Вестник распада

Оружие излучает ауру надвигающейся болезни и разложения, которая воплощается в виде ядовитого пара, наполненного жужжанием насекомых-паразитов и предсмертными хрипами больных. Лишь величайший из демонов может создать такую ауру, что может сделать каждую рану смертельной.

Эффекты: в присутствии такого оружия, на всех ранах начинается появляться вонючая плёнка, что вызывает страшную боль и грозит смертельной заразой. Аура заражения распространяется вокруг обнажённого оружия на расстоянии, равному бонусу Силы воли демона (в метрах). В этой области все атаки наносящие взрывной или резаный урон, получают свойство «Отравленное (1)» и «Разящее (1)». Само это оружие получает указанный бонус независимо от того, урон какого типа наносит.

Пагубное зловоние

Это оружие проклято омерзительным запахом, который просто невозможно игнорировать. Немногие способны сохранить хладнокровие рядом с воплощением зловония гнили и разложения.

Эффекты: все существа в радиусе, равном бонусу Силы воли демона (в метрах), за исключением преданных Нурглу, получают штраф -10 на проверки Ближнего боя, Дальнего боя, Ловкости, Интеллекта и Восприятия.

Несущее чуму

Запечатанный рунами энтропии и литаниями заразы внутри этого оружия демон Дедушки Нургла – это скорее разумная чума в обличие демона, что хихикает, передаваясь от жертвы к жертве.

Эффекты: оружие с этим атрибутом распространяет заразную болезнь. Оно получает свойство «Отравленное (3)». Кроме того, если цель проваливает проверку Выносливости, то получает 2к10 единиц урона Выносливости, а на следующие семь раундов становится заразной. Любое существо, которое контактирует с заражённой целью или её телесными жидкостями, должно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получит 2к10 единиц урона Выносливости и на следующие семь раундов станет заразной, по вышеописанным правилам.

Таблица 5-19: Атрибуты демонического оружия

Бросок к100	Атрибут
Атрибуты оружия Хаоса Неделимого	
01-20	Холод пустоты
21-40	Порочное
41-60	Пронзающее
61-80	Ранящее
81-100	Немыслимо острое
101-120	Защищающее
121-140	Воющее
141+	Проклятое
Атрибуты оружия Кхорна	
01-20	Кровожадное
21-40	Алчущее
41-60	Ищущее
61-80	Зануляющее
81-100	Яростное
101-120	Злобное
121-140	Собирающий черепа
141+	Кровопийца
Атрибуты оружия Слаанеш	
01-20	Отравляющее
21-40	Хлещущее
41-60	Визжащее
61-80	Ускоряющее
81-100	Усыпляющий мускус
101-120	Сверкающее
121-140	Завораживающая аура
141+	Командирское присутствие
Атрибуты оружия Нургла	
01-20	Разливающий желчь
21-40	Ослабляющее
41-60	Замедляющее
61-80	Воплощение распада
81-100	Несущее чуму
101-120	Поток порчи
121-140	Пагубное зловоние
141+	Вестник распада
Атрибуты оружия Тзинча	
01-20	Мутирующее
21-40	Хранящий заклинание
41-60	Пожирающее разум
61-80	Варп-пламя
81-100	Иллюзорное
101-120	Живая магия
121-140	Колдовская сила
141+	Судьбоплёт

Поток порчи

Раздутое присутствием демона оружие сочится чёрной желчью и больной кровью. Нажав на костяной стержень рядом с рукоятью оружия владелец может окатить врага брызгами мерзких заразных флюидов, покрыв его коркой едкой мерзости.

Эффекты: оружие с этим атрибутом получает дополнительную форму атаки – легкое, 30 м., 2к10+БСВ демона У, Разящее (2),Распыляющее, Отравленное (3), Оружие Варпа. Такую атаки можно предпринимать вместо обычной атаки. В течение одного хода можно предпринять только одну форму атаки.

Атрибуты оружия Слаанеш

Ниже описаны атрибуты демонического оружия Слаанеш.

Командирское присутствие

Сила личности и врождённое обаяние заточённого демона создали оружие, которое сияет почти неоспоримым авторитетом, и его владельца трудно игнорировать.

Эффекты: когда оружие с этим атрибутом обнажено, владелец получает особенность «Сверхъестественная Общительность (+X)», значение которой равно половине бонуса Силы воли демона (округляется вверх).

Завораживающая аура

Демон превосходно разбирается в чарах соблазна и желания, а потому сплетает их вокруг оружия, так что его движение почти невозможно игнорировать – оно захватывает внимание врага и делает его беззащитным.

Эффекты: холодное оружие с этим атрибутом позволяет владельцу один раз за свой ход совершать Финт за Свободное действие. Стрелковое оружие не получает дополнительного эффекта.

Отравляющее

Во всей видимости, оружие частично сделано из хрупкой кости или стекла – в нём множество крошечных отверстий, сочащихся прозрачной жидкостью. Она несёт в себе демонический яд, так что касание этого оружия смертельно, а рана тем более.

Эффекты: оружие получает свойство «Отравленное (X)», где X равен половине бонуса Силы воли демона (округляется вверх).

Сверкающее

Демон не может не соблазнять и не порабощать, его сущность окутывает оружие радужными переливами, в самый последний момент перед атакой захватывающими внимание жертвы.

Эффекты: все попытки Уклониться или Парировать атаку оружия с этим атрибутом получают дополнительный штраф -10.

Хлещущее

Оружие, как и сидящий внутри демон, обладает змеиной грацией, извивается и колеблется в руках владельца. При ударе оно удлиняется и поражает цель на куда большем расстоянии, нежели позволяют жалкие законы материальной вселенной.

Эффекты: холодное оружие с этим атрибутом приобретает свойство «Гибкое» (атака им не может быть Парирована) и может атаковать цель на расстоянии, равном бонусу Силы воли демона (в метах), подобно кнуту. Стрелковое оружие с этим атрибутом способно меняться и удлиняться, а потому приобретает свойство «Гиростабилизованное».

Визжащее

Причудливая конструкция оружия обладает множеством крошечных выемок и бороздок, которые при движении захватывают воздух и издают звук, напоминающий вой заточённого демона. При ударе по врагу это вопль превращается в крещендо, что проникает в глубины сознания жертвы и вызывает сильную боль.

Эффекты: оружие с этим атрибутом получает свойство «Оглушающее (2)».

Усыпляющий мускус

Присутствие демона заставляет оружие источать тонкий переливающийся розовый туман, опутывающий реальность похожей на сон дымкой. Для преданных Князю Наслаждений это не имеет значения, но для всех прочих дымка губительна: она притупляет чувства и замедляет скорость реакции.

Эффекты: все существа, кроме владельца и преданных Слаанеш, в радиусе, равном бонусу Силы воли демона (в метрах), получают штраф -20 на проверки Восприятия и Ловкости.

Ускоряющее

Это оружие служит тюрьмой одной из тварей Слаанеш, стремительностью превосходящей большую часть смертных созданий. Оружие передаёт часть этой быстроты владельцу оружия.

Эффекты: пока владелец держит оружие с этим атрибутом в руках, он получает особенность «Сверхъестественная Ловкость (+X)», где X равен половине бонуса Силы воли демона (округлять вверх).

Атрибуты оружия Тзинча

Ниже описаны атрибуты демонического оружия Тзинча.

Судьбоплёт

Сидящий внутри этого оружия демон прекрасно разбирается в постоянно меняющемся гобелене судьбы и знает, как повлиять на него, чтобы достичь собственных целей.

Эффекты: если Тёмная слава носителя оружия с этим атрибутом выше 20, он получает два дополнительных очка Тёмной славы.

Иллюзорное

Заточённый в оружие демон — мастер лжи и обмана, постоянно искажающий реальность вокруг оружия, чтобы скрыть его природу и предназначение.

Эффекты: если наблюдатель не пройдёт тяжёлую (-20) проверку «Бдительности», то оружие будет выглядеть для него как обычное оружие своего типа. Кроме того, оружие накладывает штраф -10 на все попытки Парировать его атаки или Уклониться от них.

Живая магия

Тзинч — владыка магии и многие его демоны искушены в колдовстве. Из глубин этого оружия демон нашёптывает владельцу секреты волшебства, но причины оставляет при себе.

Эффекты: когда оружие с этим атрибутом обнажено, носитель получает бонус к проверкам Использования Варпа, равный удвоенному значению бонуса Силы воли демона

Пожирающее разум

Это оружие не оставляет видимых ран или следов своего присутствия. Это причудливая и невозможная конструкция из дыма и кристаллов, а сидящий внутри демон питается не плотью и кровью, но интеллектом и сознанием.

Эффекты: каждый раз, когда за оружие с этим атрибутом совершается бросок на определение урона, игнорируйте бонус Выносливости и броню жертвы. Однако, оружие не наносит ран – половина выпавшего урона наносится Интеллекту жертвы, а другая половину – её Восприятию.

Мутирующее
Mutating

Форма этого оружия непостоянна, будто оно не находится в материальном мире. Томящийся внутри демон проклинает своё заключение и стремится изменить свою тюрьму, заодно меняя тех, кого ранит, но никогда не может остановиться на каком-то одном обличии.

Эффекты: оружие с этим атрибутом заставляет любое раненое им существо предпринимать серьёзную (+0) проверку Выносливости или совершить бросок по **таблице 9-1: Дары богов (см. глава IX «Порча и Тёмная слава»,** стр. 295) и немедленно применить выпавший результат. На усмотрение мастера, слабые жертвы могут моментально превратиться в мерзкое, но совершенно безобидное отродье Хаоса – такие враги всё равно, что убиты.

Хранящий заклинание

Н оружии выгравировано одно заклинание, что связано со злобной волей его демонического «постояльца» и владелец может выплеснуть его на врага.

Эффекты: оружие с этим атрибутом даёт обладателю одну психосилу, выбираемую при создании оружия. Её можно творить, используя Силу воли и пси-рейтинг демона, но затратив необходимое действие. Проверка Использования Варпа получает штраф -10 за каждые 100 ОО стоимости этой психосилы после первой сотни. Психосилу можно применять только на Нескованном уровне мощи.

Колдовская сила

Оружие трещит от магической мощи, скрывая под поверхностью едва сдерживаемую силу. Вкусив плоти врага, демон может высвободить эту силу, разрывая врага чистой мощью Варпа.

Эффекты: когда оружие с этим атрибутом наносит урон, предпримите встречную проверку Силы воли демона против жертвы. За каждую степень успеха жертва получает +1к10 единиц энергетического урона.

Варп-пламя

Противоестественное пламя — частый спутник магических знаний Тзинча, более того – многие его демоны созданы из огней Варпа. Сидящий внутри этого оружия демон как раз из таких – он окутывает оружие искрящимся сиянием, что при ударе вспыхивает адским огнём.

Эффекты: оружие с этим атрибутом получает свойство «Зажигательное». Если это холодное оружие, оно также получает свойство «Проверенное (X)», а если стрелковое – то «Надёжное» и «Оружие Варпа».

СОЗДАНИЕ ДЕМОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Завладеть демоническим оружием сравнительно просто – нужна лишь достаточная твёрдость воли, чтобы подчинить заточённого демона. Но создание подобного предмета – дело значительно более сложное, требующее тщательной подготовки и влекущее за собой множество проблем, которые необходимо преодолеть.

Для оружейников Хаоса заковывание демона в оружие – это одно из самых высоких искусств, требующее колоссальных знаний и выдающихся навыков, чтобы исполнить задуманное и не быть разорванным на куски.

Подготовка

Первым и самым важным шагом к созданию демонического оружия является получение оружия-основы. Хотя в теории демона можно вселить в почти любое оружие, на деле заключить обитателя Варпа в обычное вместилище чрезвычайно сложно. Вместо этого ремесленники Хаоса либо специально создают оружие, либо разыскивают то, что обладает богатой историей кровопролития. Первое – особо подготовлено к тому, чтобы принять в себя демона, а второе – насквозь пропитано отзвуками ярких эмоций, которые привлекают демонов и упрощают их поимку.

Специально созданное

Это оружие тщательно изготовлено в соответствии с древними и причудливыми ритуалами. Его поверхность испещрена микроскопическими рунами, слишком малыми, чтобы разглядеть невооружённым глазом, а форма оружия тщательно подогнана для схожести с демоном, для которого создаётся. Самые искусные экземпляры хитроумно вплетают истинное имя демона в конструкцию или имитируют божество-покровителя предполагаемого «жителя».

Для изготовления оружия-основы требуется проверка «Техпользования», модифицируемая Доступностью и Качеством (см. таблицу 5-20: Сложность и время по Доступности) — более редкое оружие сложнее изготовить. Вплетение истинного имени демона или посвящение оружия определённому богу-покровителю накладывают дополнительный штраф -10. Если окончательный штраф превысит -60, значит задача слишком сложна для смертного.

Продумывание и создание оружия занимает время, определяемое Доступностью и Качеством оружия – более сложное оружие изготовить труднее. Подробности изложены в таблице 5-20: Сложность и время по Доступности.

После успешного изготовления оружия-основы запишите количество степеней успеха набранных при проверке «Техпользования»– они понадобятся позднее.

История кровопролития

Вместо того, чтобы создавать демоническое оружие с нуля, мастер может счесть, что оружие имеет то, что чернокнижники и тёмные схоласты называют «симпатическим эмоциональным резонансом». Это значит, что оружие, что видело много войн и обрядов или имеет особую связь с демоном или его покровителем, а потому пропитано эмоциями, что делает его идеально подходя-

Таблица 5-20: Сложность и время по Доступности

Доступность	Модификатор	Необходимое время
Повсеместное	Простая (+30)	24 часа
Изобильное	Рутинная (+20)	2 дня
Распространённое	Ординарная (+10)	5 дней
Обычное	Серьёзная (+0)	10 дней
Среднее	Сложная (-10)	20 дней
Скудное	Тяжёлая (-20)	30 дней
Редкое	Очень тяжёлая (-30)	50 дней
Очень редкое	Напряжённый (-40)	90 дней
Чрезвычайно редкое	Мучительная (-50)	6 месяцев
Почти уникальное	Адская (-50)	1 год
Уникальное	Адская (-50), успехи нужно перебросить	2 года
Качество	Модификатор	Необходимое время
Низкое	+10	x1/2
Обычное	+0	–
Хорошее	-10	x2
Отличное	-30	x3

щим для связывания демона.

Найти такое оружие непросто, и поиск идеального вместилища может занять месяцы и даже годы. Обретя подходящее оружие, персонаж должен пройти очень тяжёлую (-30) проверку «Психувства», чтобы понять, есть всё-таки в нём подходящий эмоциональный заряд. Чем больше набрано степеней успеха, тем подробнее информация. Подробности описаны в таблице 5-21: История кровопролития.

Сила эмоционального заряда оружия зависит от количества забранных им жизней. Могут иметь значение и иные факторы, такие как связь между оружием и определённым владельцем (оружие может быть создано в память о некоем событии или быть реликвией, что передаётся из поколения в поколение), но мало что «заряжает» оружие сильнее, чем отнятые жизни. Эффекты эмоционального заряда подробнее описаны ниже. Мастеру необходимо определить какого типа оружие и сколько жизней оно забрало.

Призыв

Ключевой составляющей демонического оружия является, как ни удивительно, сам демон. Немногие порождения Варпа желают быть заточенными в маленький неодушевлённый предмет, где у них почти не будет возможности утолять свои дикие желания (вселить демона в боевую машину или смертного значительно проще, поскольку так демон сохраняет подвижность и свободу действий), а потому процесс не будет лёгким.

Призыв демона для этой цели требует ритуала (см правила на стр. 228 **главы VI «Силы Варпа»**, которые содержат примеры ритуалов). Однако, если демон узнает о намерении персонажа вселить его в оружие, он получит бонус +20 к проверке Силы воли, предпринятой, чтобы противостоять проверкам на Подчинение демона, которая потребуется персонажу для успешного связывания. Демоны долго помнят такие попытки и не так просто прощают попытавшегося поработить их.

Связывание

Когда оружие и демон подготовлены, осталось связать их воедино. Это требует длительного, трудного и рискованного ритуала. Существует великое множество историй о тех, кто потерпел неудачу и был разорван на куски тем, кого пытался связать.

Ритуал связывания демона описан ниже и подчиняется правилам обрядов и ритуалов, изложенным на странице 228 **главы VI «Силы Варпа».**

Сотворение проклятого клинка

Ритуал связывает демона и одно выбранное еретиков оружие воедино.

Требования: оружие должно быть отобрано и смазано ритуальным способом (его можно умастить человеческой кровью, и ей же нанести богохульные руны), а сам ритуал – производиться в подходящем месте (например, в святом для врагов Хаоса месте, которое было осквернено человеческими жертвоприношениями и богохульными деяниями или там, где завеса между реальностью и Варпом тонка). Затем еретик должен призвать и подчинить одного демона, проведя ритуал. Примерная церемония может быть такой – оружие и демон должны находиться внутри ритуального круга, нарисованного смесью крови и костяной пыли и ограниченного рунами связывания и порабощения, а восемь закованных в цепи из чёрного железа культистов должны петь восемь часов до начала ритуала и быть принесены в жертву Тёмным богам после его завершения. Также для успешного завершения ритуала необходима адская (-60) проверка «Запретного знания (Демонология или Варп)», модифицированная по таблице 5-22: Модификаторы ритуалов призыва. Мастер может добавить любые иные модификаторы, какие сочтёт нужными.

Эффекты: демона заключает в оружие, т. е. создаётся демоническое оружие. Общее количество степеней успеха, полученных в завершающей проверке ритуала — это Сила связывания, которая определит мощность оружия.

Длительность: демоническое оружие существует постоянно, или пока демон не будет неким образом освобождён.

Стоимость: такой ритуал изматывающ даже для самого могущественного еретика, и неминуемо похищает часть его сущности. Каждый участник ритуала получает 2к10 единиц урона каждой характеристике. Кроме того, пульсирующие энергии Варпа вызывают немедленный бросок по таблице 6-2: Психические феномены.

Цена провала: если связывание не удаётся, то демон немедленно освобождается, стараясь убить пытавшегося поработить его смертного и всех, кто встанет у него на пути. Кроме того, высвобождается огромное количество собранной для ритуала энергии, что приводит к немедленному броску по таблице 6-6: Прорывы Варпа,

Таблица 5-21: История кровопролития

Степени успеха	Полученная информация
1	Наличие или отсутствие эмоционального заряда
2	Сила эмоционального заряда
3+	Соответствие эмоционального заряда богу Хаоса или конкретному демону (если есть).

Таблица 5-22: Модификаторы ритуалов призыва

Обстоятельства (скомбинируйте подходящие условия, но модификатор не может быть ниже -60 или больше +60)	Модификатор
Мощь демона	–1/2 Тёмная слава демона
Специально созданное: степени успеха проверки «Техпользования»	+5 за степень успеха
История кровопролития: у оружия 100 000 или более жертв	+30
История кровопролития: : у оружия от 10 000 до 100 000 жертв	
История кровопролития: : демон сталкивался с этим оружием раньше	
История кровопролития: : история соответствует богу-покровителю демона	
Специально созданное: на оружие нанесено истинное имя демона	+20
История кровопролития: : убито 1,000 или более, но меньше 10,000	
Специально созданное: оружие соответствует природе бога-покровителя демона	
Простое холодное оружие	
Оружие Отличного качества	
История кровопролития: : оружие было святой реликвией врагов Хаоса и было осквернено	
История кровопролития: : оружие наследия	+10
Оружие Хорошего качества	+0
Оружие Среднего качества	-10
Специально созданное: оружие соответствует природе противника бога-покровителя демона	-20
История кровопролития: история соответствует противнику бога-покровителя демона	
История кровопролития: оружие не пробовало крови.	-30

что получает бонус +10 за каждую степень провала после первой.

Определение способностей

Будучи связан в оружии демон неспособен освободиться и вынужден служить тому, кто владеет им и может им управлять. Оружие получает способности, указанные в разделе «Использование демонического оружия» на странице 194. Также игрок совершает некоторое количество бросков по таблицам Атрибуты демонического оружия. Количество бросков зависит от Силы воли демона и Силы связывания.

Демоническое оружие позволяет сделать один бросок по заранее выбранной таблице атрибутов демонического оружия за каждое очко бонуса Силы воли демона минус очко Силы связывания, но не меньше одного. Любое демоническое оружие может получать атрибуты из таблицы Хаоса Неделимого, но по таблице конкретного бога можно совершать броски только если заключённый в оружие демон принадлежал этому богу. К значению одного из бросков на атрибуты можно прибавить или отнять величину Тёмной славы демона.

ПРИМЕР

Кровопускатель Кхорна с Тёмной славой 24, был заключён в топор с Силой связывания 1. Бонус Силы воли демона равен 3, так что он игрок может сделать два броска на определение атрибутов по одной из двух таблиц: Хаоса Неделимого или Кхорна. К результату одного броска игрок может прибавить 24, что даёт шанс получить более мощные способности.

Злоба и интриги

Демоны ненавидят рабство и порабощение (воплощением которых служит демоническое оружие), считая плен и необходимость служить смертным одним из величайших оскорблений существ, созданных из ненависти и кошмаров.

Достаточно умные чтобы общаться со смертными демоны часто выражают своё отвращение, передавая свои слова прямо в разум владельца, выражая презрение и высмеивая его навыки при каждом удобном случае. Будучи не в силах напасть владельца напрямую, демон с нетерпением ожидает возможности захватить власть над его телом и дать волю своей ненависти.

Но, быть может, ещё более опасны те демоны, что относятся к владельцу нейтрально или даже дают ему полезные советы. Подобное демоническое оружие — ужасная опасность, ибо заточённый внутри него демон есть терпеливый и хитрый зверь, а каждое его слово, скорее всего, - это ещё один шаг к неизвестной, но явно кошмарной цели.

ПРИМЕРЫ ДЕМОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

По всему Вопящему вихрю, а кое-где и за его пределами, некоторые образчики оружия и звери обрели не меньшую славу, нежели носившие их чемпионы. Звери такой породы редко способны стяжать такую славу сами по себе, но в руках служителей Тёмных богов даже слабейший из демонов может стать страшным клинком против рабов бога-трупа.

Каждое описанное ниже оружие уникально и никогда не попадёт в руки еретика просто благодарная проверке Тёмной славы – скорее для этого потребуется отдельное приключение.

Бойнеискатель

Этот удерживающий в себе гончую Кхорна топор передаёт наиболее известные её черты владельцу. Последний раз этот топор с острыми как бритва клыками

видели в руках Гората Варикса восходящего чемпиона Кхорна, возглавлявшего берсерков во время набега на Мидаэль. После битвы Гората нашли мёртвым, но оружия при нём не оказалось,

Бойнеискатель – это топор с Силой воли 40, Силой связывания 2 и имеющий атрибуты «Ищущее» и «Зануляющее», что дают владельцу особенность «Сверхъестественные чувства (40)» и накладывает штраф -20 на все проверки Использования Варпа, нацеленные во владельца.

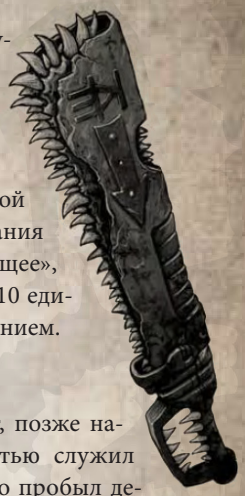
Пасть мерзости

Этот болтер впервые взял в битву Ан Сокар, иконосец, а позже корифей 39-ого воинства Несущих Слово. Неким непостижимым образом это оружие оказалось на Беззаконии – планете головорезов, в импровизированном святилище из кости и стали, где ожидает достойного владыки. Хотя заточённый внутри зверь — лишь мелкая тварь Варпа, немногим сильнее астрального призрака, само оружие остаётся реликвией легиона-предателя, гордым, воинственным, и не желающим терпеть прикосновение смертных. С каждой недостойной душой, дерзающий дотронуться до него, святилище становится несколько больше.

Пасть мерзости – это легионный болтер с Силой воли 28, Силой связывания 2 и имеющий атрибут «Порочное», что даёт оружию свойство «Бритвенной остроты».

Ан'Гаррах

Этим оружием скорее заражаются, нежели обладают. История Ан'Гарраха уходит в глубины времён – уже никто не сможет вспомнить, сколько раз он переходил из рук в руки. Этот цепной меч, содержащий сущность одного или нескольких нурглингов, существует для того, чтобы разносить болезни, и слишком глуп, чтобы осознать унизительность своего состояния. Много более восторженный, нежели остальное демоническое оружие, он – с неожиданным энтузиазмом запускает свой двигатель и выпускает наполненные гноем слюни– возможно, именно поэтому он столь часто меняет владельцев.



Ан'Гаррах – это легионный цепной меч с Силой воли 28, Силой связывания 3 и имеющий атрибут «Замедляющее», благодаря которому он наносит 1к10 единиц урона Ловкости с каждым ранением.

Крз'Ат'Тчал

Много тысяч лет назад огнемёт, позже названный Крз'Ат'Тчалом, с гордостью служил Имперской Гвардии, но столь долго пробыл демоническим оружием, что уже с трудом помнит время существования за пределами свой причудливой тюрьмы из стали и плоти. Будучи огневиком Тзинча демон выпускает своё многоцветное пламя через мутировавшее сопло огнемёта.

Крз'Ат'Тчал – это огнемёт с Силой воли 40, Силой связывания 2 и имеющий атрибуты «Мутирующее» и «Варп-пламя», дающие оружию свойства «Надёжное» и «Оружие Варпа», а также заставляющий всех раненых существ пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или начать мутировать.

Нач'Ра'Аэль Нанасытный

Последняя тюрьма принца демонов Нач'Ра'Аэля, этот меч был создан специально для удержания этого демона порабощённым соперниками ремесленником, имя которого давно потеряно в веках. Кажется, что этот ужасающе могучий клинок перемещается между мирами Вопящего вихря случайным образом, появляясь в руках военачальников, достаточно сильных, чтобы пользоваться оружием, не поддаваясь его обитателю. Быть может, Нач'Ра'Аэль смеется последним, ибо ему удалось вернуть былую славу, захватывая власть над явно недостойными «владельцами».

Нач'Ра'Аэль – это меч с Силой Воли 75, Силой связывания 4 и имеющий атрибуты «Проклятое», «Немыслимо острое» и «Порочное», дающие +1к10 к урону и свойства «Разящее (4)», «Разрывающее» и «Оружие Варпа».

Таблица 5-23: Известное демоническое оружие

Название	Класс	Дальность	СкС	Урон	ББ	Особенности	Вес
Бойнеискатель	Холодное	–	–	1к10+6	4	Несбалансированное	4 кг.
Пасть мерзости	Лёгкое	100 м.	О/3/–	1к10+11 В	6	Бритвенной остроты, Разрывающее	18 кг.
Ан'Гаррах	Холодное	–	–	1к10+5 Р	6	Сбалансированное, Разрывающее	10 кг.
Крз'Ат'Тчал, Сжигатель Душ	Лёгкое	30 м.	О/–/	1к10+8 Э	8	Зажигательное, Надёжное, Распыляющее, Оружие Варпа	6 кг.
Нач'Ра'Аэль Ненасытный	Холодное	–	–	2к10+7 Р	7	Сбалансированное, Разящее (4), Разрывающее, Оружие Варпа	3 кг.

Силы Варпа

ПСАЙКЕРЫ

•

ПСИХИЧЕСКИЕ ФЕНОМЕНЫ

•

ПСИХИЧЕСКИЕ СИЛЫ

•

ОБРЯДЫ И РИТУАЛЫ

Глава VI: Силы Варпа

«Глупцы, трусы и несведущие провозглашают, что Варп — царство неизвестных опасностей и неописуемого ужаса, что это ад из бесчисленных древних мифов и легенд. Это ложь, которую говорят те, чья власть основана на лжи, что призвана держать подданных в страхе. Варп безграничен в своей силе и своих тайнах; это знание и сила, жизнь и смерть, нетронутая возможность создавать и перекраивать миры. Важно лишь то, достанет ли у вас воли и дисциплины, чтобы использовать его; те, у кого нет ясной цели будут использоваться им»

— Азек Ариман из Тысячи Сынов.

Псайкеры, колдуны, ведьмы, чернокнижники, вирды … не счесть имён тех, кто может взаимодействовать с Варпом. Эти люди имеют возможность проникнуть в Варп и взять силу, способную перекраивать миры, изменять реальность одной лишь волей. Вместе, эти проявления пренебрежения к законам материальной вселенной известны как психосилы, колдовство, волшебство, заклинания или множество других названий, зависящее от того, кто владеет этими силами и чем они считаются.

В Империуме к таким силам относятся со страхом и подозрением, но в других местах всё обстоит иначе. Среди слуг Губительных сил психический дар часто считается благословением богов, ибо он позволяет взывать к царству демонов и извлекать выгоду из страстей непостижимых сущностей. Ничтожнейшие из таких «благословлённых» – расходный материал, чьи слабые разумы и хлипкая плоть сгорают под жёстким светом Варпа, но величайшие из колдунов поистине ужасны – это уже не просто смертные, но живые каналы изменчивой силы Варпа.

Но Империум и слуги Хаоса не единственные, кто обладают псайкерами. Немало изменников и предателей отступилось от Империума, не ища благосклонности Тёмных богов, и среди многих ксеносорас встречаются сильные псайкеры – от загадочных и тонко манипулирующих силой эльдарских провидцев, до жестоких и непредсказуемых орочьих чудодеев или ужасающих ведьм-тварей, что ведут бесконечные волны тиранидов – несть им числа.

ПСАЙКЕРЫ СОРОК ПЕРВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Самые разные виды псайкеров играют множество ролей в галактике, принадлежа ко множеству рас, цивилизаций и группировок. Эти редкие, выдающиеся люди по-разному почитаемы и поносимы теми, кто полагается на их способности.

Ведьмы и вирды

Множество псайкеров не переживают первого проявления своих сил; те, кто смог это сделать, а после избежал похищения или убийства агентами Империума, могут научиться управлять своим даром. Множество из них родилось в изолированных обществах или на мирах, вне пределов Империума, но изредка такие встречаются глубоко в сердце владений Трупа-на-троне, слуги которого не замечают их у себя под носом.

Эти псайкеры редко бывают столь же устойчивы, как те, кто был порабощён и прошёл санкционирование в Империуме, но они могут достигать пугающего мастерства, а их разумы свободны от догматичных тренировок, которым подвергаются санкционаты. Что будет представлять из себя такой псайкер – сильно зависит от его гнусных целей, и многие из них находят убежище в служении Губительным силам, вставая на одну сторону с другим врагами Империума и разыскивая новые пути овладеть своей силой.

Колдуны Хаоса

В тёмные дни Ереси библиарии – боевые псайкеры Адептус Астартес – из легионов, последовавших за Гором, посвятили свои умы и души Тёмным богам, и обрели могущество, о котором не смели и мечтать, будучи в рабстве у Лжеимператора. Более всего прославились колдуны Тысячи Сынов, но многие другие легионы имели своих библиариев, присягнувших на вечную верность Хаосу.

За тысячелетия с начала Долгой войны множество космодесантников отринули верность Золотому Трону и присягнули Хаосу. Среди них хватало библиариев, что сбросили оковы, в которые их надели наставники, и приняли великую силу. Старые же легионы-предатели, пополняя свои ряды, принимали обладателей психического дара, которые становились колдунами или погибали в попытках ими стать.

Дети Варпа

Неудивительно, что среди всех псайкеров самыми опасными и смертоносными остаются те, кто обивает в глубинах Имматериума. Демоны Варпа манипулируют его энергиями инстинктивно, естественно и не думая о тех опасностях, что грозят смертным псайерам.

Не все демоны используют Варп, чтобы творить то, что смертные называют психосилами. Например, кхорниты не взывают к Имматериуму подобным образом. Но демонам не нужны ни строго выверенные техники, ни обряды, которыми пользуются смертные. Величайшие из демонов могут разрывать ткань реальности с таким пренебрежением, что только существо, рождённое в чистейшей ненависти, может позволить себе, давая волю невозможным, ужасающим энергиям, оскверняющим всё, до чего дотрагиваются.

Рабы Трупа-на-троне

Для государства открыто прославляющего ненависть к ведьмам, Империум использует огромное количество людей, способных взаимодействовать с Варпом. Он зависит от астропатов, передающих сообщения на гигантские расстояния в космосе; навигаторов, ведущих корабли сквозь пустоту; библиариев, воюющих рядом со своими боевыми братьями; и множества других. Мятежники-культисты часто клеймят такое лицемерие, вербуя себе соратников.

Имперские псайкеры, связавшие себя узколобыми догматами и психическими путами с Лжеимператором, неспособны раскрыть истинный потенциал своих способностей, и зачастую не готовы в полной мере принять силы, которыми владеют, считая их опасным, но необходимым злом. Для ведьм и колдунов Хаоса такое отношение к своему дару кажется величайшей глупостью.

Ксеносы-псайкеры

Не только человечество использует Варп – существует много видов ксеносов, у которых есть свои псайкеры, которые часто отличаются по облику и способностям от людей. Жестокие, непредсказуемые чудодеи орков особо смертоносны, когда их окружают других зеленокожих, в то время стриксис применяют тайную магию, опираясь на чужие страхи. Меж тем, психические одарённые чудовища тиранидов отбрасывают тень в Варпе, черпая силу в неком источнике, непохожем на сырую энергию Имматериума, что сильно мешает другим псайкерам пользоваться своим искусством.

Из всех видов в галактике лишь один противостоит славе Хаоса так же упорно, как и люди — эльдары. Хотя их становится всё меньше, их псайкеры – провидцы и чародеи – искусны и сильны. Они могут призывать силы Варпа умело и осторожно, могут увидеть будущее с ясностью, недоступной никому, кроме величайших из демонов. Эльдары бдительны и осторожны, когда дело касается Хаоса – они боятся величия, которое могут обрести, пав в объятия Тёмных богов, и неспособны достичь вершин могущества, которое принажало бы им, не страшись они Губительных сил.

Живое проклятие

Среди самых действенных средств, которыми обладает человечество в борьбе с Хаосом, почётное место занимают неприкасаемые — люди, чьё существование не даёт Хаосу торжествовать. Неприкасаемые не отражаются в Варпе, они не псайкеры, а скорее их полная противоположность. Одно лишь присутствие таких людей притупляет умения псайкеров, мешая, или даже блокируя их способность черпать силу из Варпа. Ведьмовское зрение демонов и колдунов тоже не в силах уловить неприкасаемого.

Как и подобает столь нечестивым созданиям, неприкасаемые тревожат окружающих свои присутствием – особенно тех, кто способен распознать их природу, так что неприкасаемые обычно живут изолировано. Демоны ещё сильнее страдают от их присутствия, от близости неприкасаемого разъедается сама сущность детей Варпа.

Психосилы в Black Crusade

Психосилы — физические проявления способностей псайкера, которые отличают его от остальных типов персонажей. В **Black Crusade** психосилы доступны сравнительно небольшому количеству персонажей – обычно это колдуны из числа астартес-предателей, люди-псайкеры или верные слуги Тзинча, хотя иногда и другие персонажи могут развить в себе эти таланты, по мере того, как растут их силы и влияние. По ходу своих приключений еретики могут столкнуться со множеством психически одарённых противников — от эльдарских колдунов до санкционированных псайкеров и библиариев Империума, а также чернокнижников из соперничающих культов Хаоса. В любом случае, мастер и игроки должны использовать правила, представленные здесь, чтобы отобразить смертоносные таланты псайкеров.

ПСИ-РЕЙТИНГ

Пси-рейтинг (ПР) — грубый способ измерить мощь псайкера и его способность черпать силу из Варпа. Чем выше пси-рейтинг, тем сильнее псайкер. Пси-рейтинг обычно колеблется от 1 (слабая ведьма или раб-псайкер) до 10 (чудовищный великий демон Тзинча или манипулирующий всеми эльдарский провидец), хотя в некоторых случаях он может быть выше. Пси-рейтинг часто используется, чтобы определить эффективность психосил, например, дальность или область их действия или наносимый урон. Чтобы иметь доступ к психосилам, персонаж должен иметь ПР не меньше 1.

Стартовый персонаж с архетипом «Колдун» имеет пси-рейтинг 2, а с архетипом «Псайкер» — пси-рейтинг 3. Хотя пси-рейтинг не похож на обычные характеристики, он растёт за счёт вложенных очков Опыта, примерно так же как любой талант. Это отображает природный потенциал персонажа, его подготовку и силы, которые он получил по условиям сделки с кем-либо (см. глава II «Создание персонажа»).

Максимально возможный пси-рейтинг персонажа равен сумма его бонусов Силы воли и бонуса Порчи (то есть количества целых десятков в показателе «Очки Порчи»). Хотя еретики могут изначально иметь более высокий пси-рейтинг, они не могут его повышать до тех пор, когда количество очков Порчи не позволит это сделать.

ПРИМЕНЕНИЕ ПСИХОСИЛ

Когда псайкер (то есть обладатель архетипа «Колдун» или «Псайкер») хочет использовать психосилу, он должен выбрать как много силы он вольёт в способность, и будет ли применять особые методы концентрации энергий Варпа. Затем он должен предпринять проверку Использования Варпа (обычно, но не всегда, это проверка Силы воли, модифицированная сложностью силы и используемым пси-рейтингом персонажа). Если проверка была пройдена, психосила срабатывает. В зависимости от того, как много энергии псайкер использовал и какими методами пользовался, у психосилы могут быть и побочные эффекты. Ниже представлена пошаговая инструкция по использованию психосил.

- **Выберите уровень психической мощи (Скованный, Нескованный, Усиленный):** уровень психической мощи, на котором псайкер использует психосилу (отражающий как много он зачерпывает энергии Варпа) влияет на вероятность удачного сотворения и определяет, могут ли произойти психические феномены или иные неприятные эффекты.
- **Выберите путь к могуществу:** будь то отказ от части своей собственной сущности, жертвоприношение, или использование ритуальных инструментов и богохульных заклинаний, псайкер может прибегнуть любому из этих методов. Подробнее см. раздел «Пути к могуществу» ниже.
- **Предпримите проверку Использования Варпа:** в большинстве случаев это будет проверка Силы воли (хотя есть некоторые исключения), трудность которой зависит от выбранной психосилы, и которая модифицируется в зависимости от выбранного уровня психической мощи. В некоторых случаях, эта проверка становится Встречной (см. раздел «Встречные проверки», стр. 37).
- **Рассчитайте эффект:** в зависимости от используемого пси-рейтинга (определяемого уровнем психической мощи, который выбрал псайкер), психосила будет оказывать разный эффект – например, наносить больше урона или действовать в более широкой области. Также в зависимости уровня психической мощи и выбранного пути к могуществу, психосила может вызвать психический феномен или даже прорыв Варпа.

ПСИХИЧЕСКАЯ МОЩЬ

Всякий раз, когда псайкер творит психосилу, он черпает энергию из Варпа и направляет её. Открытие канала в Варп всегда опасно, и псайкер всегда может случайно вызвать возмущения в Имматериуме, которые могут дурно сказаться на нём самом. В чрезвычайных случаях, эти возмущения могут привести к появлению неконтролируемого разрыва между реальностью и Варпом, что может иметь гибельные последствя. Сокрвтив количество силы, которое он зачерпывает, псайкер может уменьшить или вовсе исключить вероятность побочных явлений, таких как психические феномены или прорывы Варпа (см. стр. 210-211). С другой стороны, он может зачерпнуть из Варпа больше энергии, чтобы превысить свои обычные ограничения. Конечно, это рискованно, ведь, отбросив осторожность, стоит ждать появления феноменов или даже «гостей» с той стороны. Насколько вероятны и сильны будут побочные эффекты определяется природой псайкера – лакеи Империума со связанными душами, библиарии Адептус Астартес и колдуны космических десантников Хаоса зачерпывают меньше энергии, но могут использовать её более безопасно, а несанкционированные ведьмы и смертные вирды подвержены более суровым эффектам, но могут использовать больше силы, а те, кого не назовёшь смертными (то есть имеющие особенность «Демон») почти неуязвимы для простых возмущений Варпа, кроме самых ужасных. Эти различия описаны в таблице 6–1: Уровни психической мощи.

Когда псайкер использует психосилу, он может выбрать один из трёх уровней психической мощи:

Таблица 6-1: Уровни психической мощи

Класс псайкера	Скованный (ПР/2)	Нескованный (ПР)	Усиленный (ПР от +1 до +3/+4)	Поддержание силы
Связанный: колдуны космических десантников Хаоса, библиарии и санкционированные смертные псайкеры, такие как астропаты.	Проверка Использования Варпа бросается, исходя из половины от обычного пси-рейтинга. Психических феноменов не происходит.	Получив дубль в проверке Использования Варпа, бросьте кости по таблице психических феноменов (см. стр. 160).	Псайкер может добавить до +3 к своему ПР. Бросьте кости по таблице психических феноменов, добавляя +10.	+10 ко всем броскам по таблице психических феноменов и уменьшение пси-рейтинга на 1 за каждую психосилу.
Несвязанный: вирды, псайкеры-отступники, и смертные колдуны.	Проверка Использования Варпа бросается, исходя из половины от обычного пси-рейтинга. Психических феноменов не происходит.	Получив дубль в проверке Использования Варпа, бросьте кости по таблице психических феноменов (см. стр. 160) и добавьте в результату +10.	Псайкер может добавить до +5 к своему ПР. Бросьте кости по таблице психических феноменов, добавляя +5 за каждый +1 к ПР до максимума в +25/+5	+10 ко всем броскам по таблице психических феноменов и уменьшение пси-рейтинга на 1 за каждую психосилу
Демонический: демоны, демонхосты и князья демонов	Не могут применять психосилы на таком уровне.	Получив дубль в проверке Использования Варпа, бросьте кости по таблице психических феноменов (см. стр. 160) и добавьте к результату +10. Псайкер не страдает от результата, хотя, если результат вызвал прорыв Варпа, могут пострадать окружающие.	Псайкер может добавить до +4 к своему ПР Бросьте кости по таблице психических феноменов, добавляя +10 за каждый +1 к ПР до максимума в +40/+4. Псайкер не страдает от результата, хотя, если результат вызвал прорыв Варпа, могут пострадать окружающие.	+10 ко всем броскам по таблице психических феноменов и уменьшение пси-рейтинга на 1 за каждую психосилу. Псайкер не страдает от результата, хотя, если результат вызвал прорыв Варпа, могут пострадать окружающие.

- **Скованный**: псайкер сдерживается и осторожно черпает энергию Варпа, надеясь, что использовал достаточно, чтобы сотворить психосилу, но недостаточно, чтобы вызвать неестественные или опасные эффекты. Когда псайкер использует силу на Скованном уровне мощи, он должен предпринять проверку Использования Варпа (см. ниже), чтобы сотворить психосилу. Ограниченная задействованная сила означает, что псайкер должен вдвое сократить свой пси-рейтинг (округлять вверх) при расчёте бонуса к проверке Использования Варпа и любых эффектов, которые имеет психосила. Однако, независимо от результата проверки, психических феноменов не произойдет.
- **Нескованный**: псайкер вкладывает всю мощь своих способностей в овладение бушующими силами Варпа. Когда псайкер использует силу на Нескованном уровне мощи, он должен предпринять проверку Использования Варпа (см. ниже), чтобы сотворить психосилу. Псайкер применяет свой полный Пси-рейтинг при расчёте бонуса к проверке Использования Варпа и любых эффектов, которые имеет психосила. Тем не менее, если на костях выпадает дубль, псайкер пострадает от неожиданного всплеска энергий Варпа и должен будет бросить кости на **таблице 6–2: Психические феномены**. Помните, что псайкер может одновременно и пройти проверку и вызвать феномен.
- **Усиленный**: псайкер жадно черпает силу из Варпа и использует столько энергии, сколько может, в попытке получить действительно удивительные и страшные эффекты. При использовании силы на Усиленном уровне мощи, он должен предпринять проверку Использования Варпа (см. ниже), чтобы сотворить психосилу. Так как псайкер черпает энергию Варпа глубоко и безрассудно, он может добавить +3 или более (в зависимости от типа псайкера; это подробно описано в **таблице 6–1: Уровни психической мощи**) к используемому пси-рейтингу (что может упростить проверку и усилить эффект психосилы). Тем не менее, независимо от результатов проверки, псайкер автоматически вызывает значительные возмущения в Варпе и игроку нужно бросить кости по **таблице 6–2: Психические феномены**, и применить результата (в зависимости от природы псайкера, как описано в **таблице 6–1: Уровни психической мощи**). Кроме того, такой уровень проявления силы взимает плату — если у псайкера выпадает дубль, когда он совершает проверку Использования Варпа, то псайкер получает один уровень Усталости от затраченных усилий.

ПРИМЕР:

Вэндар Геррот — могучий вирд с Силой воли 55 и пси-рейтингом 6. Чтобы успешно сотворить психосилу на Нескованном уровне психической мощи, он должен получить 85 или ниже в проверке Использования Варпа (без учёта модификаторов, что накладывает на проверку сама психосила), т . к. Сила воли 55 + пси-рейтинг 6 x 5 = 85. Само собой, сила психосила должна использовать Силу воли.

ПУТИ К МОГУЩЕСТВУ

Просто залезть в Имматериум и придать ему форму чистой силой воли — лишь один из способов проявления психических сил. Те, кто глубоко вникает в Варп и прислушивается к шёпоту демонов, знают другие способы, приёмы и методы, с помощью которых энергиям Эмпиреев можно придать определённую форму. Некоторые из них описаны здесь. Эти техники могут дополнять обычные правила на сотворение психосил с одобрения мастера. Тем не менее, само существование разных пути к могуществу — ещё одна причина того, почему психосилы проявляются по-разному – для кого-то это магия, для кого-то – ментальное мастерство. Поскольку психические способности полагаются на веру и волю, эти методики могут помочь, а также сделать сотворение психосил более тематичным для персонажей.

Богохульные заклинания

Как пространство связанных мыслей и осязаемых эмоций, Варп находится под влиянием умов смертных. Используя сложные формулы и ритуальные заговоры для концентрации и направления мыслей, разум смертного может легче влиять на Имматериум. Тем не менее, крошечная ошибка в фокусировке, секундный сбой концентрации, незначительное отклонение от правильного произношения заклинания могут привести к тому, что Варп выйдет из-под контроля в свойственной ему опасной и разрушительной манере.

Применение заклинаний удлиняет проверку Использования Варпа на одно Полудействие, так как псайкеру нужно успеть проговорить нужные слова. Психосилы, для которых проверка Использования Варпа занимает Реакцию, не могут применяться при помощи заклинаний. Использование заклинаний даёт псайкеру бонус +1 к пси-рейтингу после определения уровня мощи. Этот бонус никак не влияет на психическую мощь и применяется уже после того как псайкер решит, на каком уровне он будет творить психосилу. Тем не менее, псайкер должен добавить +20 к любому броску по таблице психических феноменов. Наконец, если в проверке Использования Варпа выпадет 91 или выше – психосила будет провалена, а псайкер вызовет прорыв Варпа.

ПРИМЕР:

Урулек, демонический колдун с Силой воли 52 и пси-рейтингом 7, готовится использовать «Пагубную землю» на Нескованном уровне мощи и применять заклинания. Его общий пси-рейтинг теперь равен 8, что добавляет +40 к проверке Использования Варпа, которая является тяжёлой (–20) проверкой Силы воли. Получается, для успеха Урулек должен получить результат на костях 72 или меньше.

Осквернение плоти

Для истинно преданного колдуна тело — это лишь временное неудобство, преходящая оболочка для его ещё не возвысившегося великолепия. Такие существа, или по-настоящему благословленные Тёмными богами, или просто сумасшедшие, желающие сжечь своё тело в обмен на могущество, собирают едкую силу Варпа и удерживают ее внутри мышц, костей, сухожилий и волос до тех пор, пока не наступит время её использовать.

Псайкер, обладающий талантом «Осквернение плоти», получает доступ к этому пути к могуществу и может заявить, что использует его, прежде чем бросать проверку Использования Варпа. Успешно пройдя проверку Использования Варпа, псайкер может получить дополнительное количество степеней успеха, не превышающее его бонус Выносливости. Однако на каждую полученную степень успеха, псайкер получает 1к10 единиц урона Выносливости, ибо энергии Имматериума отравляют его тело изнутри.

Персонажи-предатели из Адептус Астартес не могут применять осквернения плоти; устойчивый к заражению метаболизм космических десантников Хаоса делает их неспособными принять пламя, питающее силы Варпа.

ПРИМЕР:

Вэндар Геррот имеет Силу воли 55 и пси-рейтинг 6. Он пытается уничтожить группу силовиков «Стрелой Рока» и обращается к осквернению плоти, чтобы усилить свои таланты. Вэндар сдерживает себя и применяет психосилу на Скованном уровне, отчего для успеха ему требуется получить 80 или меньше в проверке Использования Варпа. Он выбрасывает 43, набирая таким образом четыре ступени успеха, и прибавляет ещё одну за осквернение плоти – это приносит ему 1к10 единиц урона Выносливости, зато позволяет метнуть во врагов пять стрел вместо четырёх.

Нечестивые символы

У колдунов есть много способов привлечь и раскрыть свои силы, но часто встречаются использование сигилов, символов и других средств наложения знаков на людей и территории, что привязывают к ним силу. Горящий знак на теле или доспехах союзника, грубо намалёванная эмблема на земле, или даже лужа испорченной крови, что выплеснулась изо рта колдуна, может наложить печать силы на другого человека или место.

Любая психосила с дальностью «На себя» может быть наложена на союзника путём нанесения колдовских символов на его плоть или доспехи. Обычная продолжительность проверки Использования Варпа не применяется — вместо этого нанесение символов занимает шесть раундов, в конце которых персонаж проводит проверку Использования Варпа с дополнительным штрафом -10. Если проверка будет пройдена, обычные эффекты психосилы применяются к союзнику, а не к колдуну. Цель должна тратить необходимые для поддержания эффекта психосилы действия, но все другие эффекты от поддержания психической силы воздействуют на колдуна.

Любая психосила, действующая по области, и имеющая центр в точке, где стоит колдун, может быть наложена на место – для этого нужно пометить землю или другую неподвижную точку каким-то богохульным образом. Обычная продолжительность проверки Использования Варпа не применяется — вместо этого она занимает шесть раундов, в конце которых происходит проверка Использования Варпа с дополнительным штрафом -20. Если проверка пройдена, обычные эффекты психосилы применяются к выбранной точке, а не к колдуну. Колдун может поддерживать психосилу по обычным правилам.

Жертвоприношение

Говорят, что боги Хаоса требуют крови и жертв от своих последователей, и те, кто идёт по пути к величию, всегда готовы предложить это в обмен на могущество. В частности, колдуны, совершающие жертвоприношения, могут более полно использовать свои способности.

Псайкер, обладающий талантом «Жертвоприношение», может подготовить и убить жертву (человека или разумного ксеноса). Это требует сложной (-10) проверки «Запретного знания (Варп)». Сам обряд подготовки и помазания связанной и беспомощной жертвы занимает 2к5 минут. Для того, чтобы убить подготовленную жертву довольно одного полного действия.

В последующем ходу псайкер получает бонус +5 к проверке Использования Варпа за каждую степень успеха, набранную в проверке «Запретного знания (Варп)». Кроме того, если происходит любой психический феномен или прорыв Варпа, он обрушивается на умирающую жертву. Любые эффекты, которые должны были влиять на псайкера, вместо этого будут жечь тело жертвы переливающимся варп-пламенем, наносящим 1к10 единиц энергетического урона всем, кто находится в пределах трёх метров от жертвы (если эффект был вызван прорывом Варпа, пламя может получить свойство «Оружие Варпа» и увеличить радиус до пяти метров).

Сверхъестественная Сила воли

Некоторые особенно могущественные существа наделены железной волей, а тренированность их разума далеко за пределами обычного человеческого, что позволяет им искусно придавать силам Варпа желаемую форму. Существа и персонажи с особенностью «Сверхъестественная Сила воли» могут стать ужасно мощными псайкерами, что будут запечатлены в потоках и приливах Имматериума. Помните, проверка Использования Варпа по-прежнему основана на характеристике, а потому получает дополнительные степени успеха только если сама проверка будет пройдена.

ПРОВЕРКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВАРПА

Любое использование психической силы начинается с действия «Использование Варпа» (см. стр. 236), которое требует проверки Использования Варпа для определения того, будет ли будет ли психосила успешно сотворена, и насколько сильной она окажется. Длительность этого действия определяется психосилой и может быть Свободным действием, Полудействием, Полным действием или Реакцией.

В большинстве случаев проверка Использования Варпа — это проверка Силы воли, модифицированная сложностью используемой психосилы и пси-рейтингом псайкера, который даёт бонус +5 за каждую единицу пси-рейтинга, используемого им для этой силы. Если проверка будет пройдена, то психосила будет успешно сотворена. Если проверка не пройдена, то психосила не проявляется и ничего не происходит – псайкер просто тратит своё действие впустую. Результат 91 или выше всегда означает неудачу, независимо от любых других факторов. Во многих случаях будет важно количество степеней успеха, набранных в проверки Использования Варпа – в описании каждой психосилы указано, что оно определяет.

Многие психосилы требуют Встречной проверки, особенно если применяются против нежелающего этого врага. Если проверка Использования Варпа является Встречной, псайкер должен успешно пройти проверку и набрать больше степеней успеха, чем хотя бы один из его противников, чтобы психосила подействовала. Обратите внимание, что даже если псайкер, творящий психосилы на Нескованном или Усиленном уровне мощи, получает

меньше степеней успеха, чем его противник, и не проявляет силу, он все еще может вызвать возмущения в Варпе. Когда псайкер сам проходит встречную проверку Использования Варпа, он может выбрать, на каком уровне мощи будет её проходить и добавить бонус от пси-рейтинга по общим правилам.

Поддержание психосил

Некоторые психосилы могут действовать в течение долгого времени, если это указано в их описании. Псайкер может почти без усилий поддерживать одну психосилу – для этого не нужно делать новые броски. Поддерживать несколько психосил намного сложнее, поскольку псайкеру необходимо делить внимание, что требует большей концентрации.

Любая психосила, которую можно поддерживать, требует потратить действие, определяющее, сколько усилий необходимо для этого. Например, если в графе «Поддержание» указано, что требуется Полудействие, то на поддержание психосилы псайкеры придётся тратить Полудействие каждый ход. Если псайкер пытается поддержать одну психосилу, этого достаточно. Любая психосила, на поддержание которой псайкер не может потратить необходимое действие, заканчивается в конце его хода.

Поддерживать несколько сил трудно и утомительно. Любой персонаж, пытающийся поддерживать две или более психосилы должен тратить на это самое длительное действие из тех, что перечислены в требованиях используемых сил, и снижает используемый пси-рейтинг для каждой психосилы на количество поддерживаемых психосил. Что ещё опаснее, количество энергии, которое он пытается использовать, нестабильно и быстро выходит из-под контроля, стоит лишь чуть ослабить концентрацию. Если псайкер вызывает психический феномен, поддерживая больше чем одну психосилу, то ему следует добавить +10 к результату, выпавшему по таблице 6–2: Психические феномены за каждую психосилу после первой.

Накопительный эффект

Бонусы и штрафы к тестам, повышения характеристик и другие преимущества, полученные с помощью психических сил не складываются — применяется только высшее значение.

Дальность действия и поле зрения

Если в описании не указано иного, психосила, непосредственно предназначенная для воздействия на человека или предметы, требует, чтобы цель была в поле зрения псайкера (либо он каким-то иным образом должен «знать» о ней). Цель также должна быть в пределах дальности действия психосилы.

ПСИХИЧЕСКИЕ СТРЕЛЫ

Некоторые психосилы порождают потоки энергетический снарядов или взрывов, наносящие прямой урон способом, напоминают стрельбу из обычного оружия. Все психосилы этого типа подчиняются единым основным правилам. Псайкер должен выбрать одну цель в пределах дальности действия психосилы и своего поля зрения. Если проверка Использования Варпа будет пройдена, то цель будет поражена. Как именно – зависит от того, была психосила обычным психической стрелой, психическим шквалом, психической бурей или психическим взрывом.

Психический шквал представляет собой поток энергетических снарядов, подобный короткой очереди из огнестрельного оружия. Если проверка Использования Варпа пройдена, псайкер создаёт поражает цель одной психической стрелой, плюс ещё одной за каждые две степени успеха. Общее количество стрел не может превышать используемый пси-рейтинг. Первая стрелка должнв поразить первоначально выбранную цель, а последующие могут поразить, как изначальную цель, так любые другие цели в пределах двух метров, если все цели находятся в пределах дальности действия психосилы и поля зрения псайкера.

Психическая буря – это множество энергетических разрядов, поражающий врага подобно длинной очереди из огнестрельного оружия. Если проверка Использования Варпа пройдена, то псайкер поражает цель количеством психических стрел, равным количеству степеней успеха. Общее количество стрел не может превышать используемый пси-рейтинг. Первая стрела должна поразить изначально выбранную цель, а последующие могут поразить, как изначальную цель, так любые другие цели в пределах двух метров, если все цели находятся в пределах дальности действия психосилы и поля зрения псайкера.

Психический взрыв накрывает обширную область и задевая несколько целей одновременно. Псайкер должен выбрать точку в пределах дальности действия психосилы и своего поля зрения. Если проверка Использования Варпа пройдена, то каждая цель в пределах радиуса психического взрыва поражается этой психосилой.

От психических стрел всех видов можно Уклониться, как от любых стрелковых атак. Успешной проверки «Уклонения» достаточно, чтобы избежать обычной психической стрелы. Уклонение от психической бури или психического взрыва обсчитывается так же, как и уклонение от автоматического огня или атак, бьющих по площадям (см. стр. 235).

ПОРЧА

Для некоторых сил важно не столько проникновение в Варп и подчинение его энергий воле псайкера, сколько высвобождение порчи, оскверняющей само его тело, бурлящей в нём и искажающей материальный мир.

Психосилы Порчи отличаются от обычных психосил во многом — например, проверкой Использования Варпа. Вместо Силы воли или любой другой характеристики, применяется его значение Порчи, модифицируемое сложностью психосилы и пси-рейтингом, используемым для неё по общим правилам.

Психосилы Порчи нельзя использовать на Скованном уровне мощи; сама суть Порчи препятствует такому использованию психосилы. Стоит добавить, что жертвоприношения или заклинания также нельзя использовать вместе с психосилами Порчи – они слишком стихийны и инстинктивны, чтобы имела смысл подобная подготовка.

Наконец, все психосилы Порчи имеют дополнительные эффекты, проявляющиеся, когда они вызывают психические феномены, которые более подробно описано в ниже.

Обнаружение психосил

Псайкеры чувствуют Варп вокруг себя, а демоны и другие порождения Эмпиреев, способны чувствовать течения и вихри, вызываемые псайкерами, что погружаются в потоки Имматериума. Когда психические силы действуют в присутствии псайкера, он может предпринять проверку «Псичувства», чтобы определить их источник (подробнее об этом умении и его использовании см. стр. 107).

Психические феномены

Когда псайкер проникает глубже в Варп, чтобы зачерпнуть энергию для своих способностей, всегда есть вероятность, что энергии Эмпириев проникнут в реальность — это беспокоит и приводит в замешательство всех смертных, и который может быть разрушительным для самой ткани реальности. Иногда это проявление Варпа уникально для псайкера, но в целом оно, подобно самому Морю душ, непредсказуемо. Это может быть резкое падение температуры, призрачные голоса, чувство беспокойства или усыхание и гибель растений поблизости. В редких случаях может произойти полномасштабный прорыв Варпа в реальность с тяжелейшими последствиями.

Когда псайкер использует свою силу на Нескованном или Усиленном уровне мощи, он рискует вызвать такое возмущение в Варпе. Любая проверка Использования Варпа, проводимая на Нескованном или Усиленном уровне мощи, в которой выпал дубль на костях, означает, что псайкер должен бросить кости по таблице 6–2: Психические феномены. Особенно высокие результаты бросков могут привести к тому, что псайкеру придется делать броски по таблице 6–3: Прорывы Варпа. Некоторые психосилы, вызывают иные воздействия на материальный мир – какие именно, указано в их описаниях.

Таблица 6-2: Психические феномены

Бросок к100	Эффект
01-03	**Дурное предчувствие:** лёгкий ветерок обдувает колдуна и тех, кто стоит рядом с ним, и все чувствуют, что где-то в галактике случилось что-то непоправимо плохое.
04-05	**Варп-эхо:** в течение нескольких секунд все звуки вызывают эхо, независимо от окружающей обстановки.
06-08	**Нечестивый смрад:** воздух вокруг псайкера пронизывает странный и неприятный запах.
09-11	**Искажение разума:** псайкер получает штраф -5 к проверкам Силы воли до начала своего следующего хода, как его собственные страхи, подозрения и ненависть всплывают на поверхность разума волной несвязанных эмоций.
12-14	**Изморозь**: температура на мгновение падает, и тонкий слой льда покрывает всё в пределах 3к10 метров.
15-17	**Аура заразы:** все животные в пределах 1к100 метров становятся напуганными и взволнованными; персонажи, обладающие умением «Псичувство» могут легко обнаружить псайкера, послужившего причиной этому.
18-20	**Червь памяти:** все люди в пределах прямой видимости псайкера забывают что-то обыденное.
21-23	**Порча**: в радиусе 5к10 метров портятся еда и напитки.
24-26	**Навязчивый ветерок:** на несколько мгновений вокруг псайкера разлетаются ветры, сдувающие лёгкие предметы и колышущие пламя в пределах 3к10 метров.
27-29	**Завеса тьмы:** на краткий момент (до конца раунда) область в пределах 3к10 метров погружается во тьму.
30-32	**Искаженные отражения:** зеркала и другие отражающие поверхности в радиусе 5к10 метров искажают отражения или разбиваются.
33-35	**Дыхательная пиявка:** у всех (включая псайкера) в радиусе 3 метров на один раунд перехватывает дыхание, и они не может совершать Бег или Натиск.
36-38	**Маска демона:** на кратчайшую долю секунды псайкер обретает обличие демона и получает особенность «Страх (1)» до начала следующего хода. Кроме того, он получает одно очко Порчи.
39-41	**Неестественное увядание:** вся растения в пределах 3к10 метров от псайкера чахнут и умирают.
42-44	**Призрачная буря:** воющий ветер ревёт вокруг псайкера, отчего он и все в радиусе 4к10 метров должны предпринять простую (+30) проверку Ловкости или Силы, чтобы не быть Сбитыми с ног.
45-47	**Кровавые слезы:** из камня и дерева в пределах 10 метров от псайкера сочится кровь. Если внутри этой области есть какие-либо картины или статуи, изображающие людей, кровь идёт у них из глаз, будто они плачут.
48-50	**Дрожь земли:** земля внезапно сотрясается, и все (включая псайкера) в радиусе 5к10 метров должны пройти ординарную (+10) проверку Ловкости или будут Сбиты с ног.
51-53	**Актинический разряд:** статическое электричество заполняет воздух в пределах 5к10 метров, отчего волосы становятся дыбом, а не защищенную электронику замыкает. Псайкера окутывают молнии.
54-56	**Призраки Варпа:** воздух в пределах 3к10 метров вокруг псайкера, на некоторое время заполняют стенающие призраки. Все в этом радиусе (кроме самого псайкера) должны пройти проверку на «Страх (1)».
57-59	**Падение вверх:** всё в пределах 2к10 метров от псайкера (включая его самого) поднимается на 1к10 метров в воздух. Затем почти сразу всё рушится обратно на землю, претерпевая урон от Падения в зависимости от высоты.
60-62	**Вой баньши:** пронзительный крик разносится во все стороны, разбивая стекло и заставляя каждое смертное существо, способное услышать это (включая псайкера) пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или быть Оглушённым на 1к10 раундов.
63-65	**Фурии**: на псайкера набрасываются невидимые ужасы. Он падает на землю и получает 1к5 единиц урона (игнорирующего броню, но не бонус Выносливости), также должен сделать проверку на «Страх (2)».
66-68	Тень Варпа: на долю секунды внешний вид мира меняется, и все в радиусе 1к100 метров с ужасом видят тень Варпа. Каждый в этой области (включая псайкера) должен пройти сложную (-10) проверку Силы воли или получить 1к5 очков Порчи.
69-71	**Презрение машин:** машинные духи отвергают ваши неестественные силы. Все неэкранированные технологические устройства в пределах 5к10 метров становятся неисправны, всё стрелковое оружие даёт Осечку (см. главу VII «Бой»), а персонажи с кибернетическими имплантатами должны пройти ординарную (+10) проверку Выносливости или получить 1к5 единиц урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.
72-74	**Безумие Варпа:** возмущения оскверняющей дисгармонии заставляют всех существ в радиусе 2к10 метров (за исключением псайкера) впасть в Неистовство на один раунд и получить 1к5 очков Порчи, если они провалят сложную (-10) проверка Силы воли.
75+	**Прорыв Варпа:** открывается водоворот энергий Варпа. Сделайте бросок по таблице 6–3: Прорывы Варпа, стр. 211.

Таблица 6-3: Прорывы Варпа

Бросок к100	Эффект
01-05	**Быстрое бормотание:** псайкер кричит от боли, когда неконтролируемые энергии Варпа проникают через его неподготовленный разум. Он должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли или будет Оглушён на 1к5 раундов.
06-09	**Варп-пламя:** сильный выброс энергий Варпа врезается в разум псайкера, заставляя его пошатнуться. Он получает 2к5 единиц урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости, а также получает Оглушение на 1к5 раундов.
10-13	**Психическое сотрясение:** разряд энергии отправляет псайкера в Беспамятство на 1к5 раундов. Все в пределах 3к10 метров должны пройти обычную (+10) проверку Силы воли или будут Оглушены на один раунд.
14-18	**Психический взрыв:** происходит выброс энергии, и псайкера подбрасывает на 10 метров в воздух. Спустя мгновение, он падает наземь (см. стр. 257 для расчёта урона от Падения).
19-24	**Ожог души:** силы Варпа пронизывает тело псайкера, опаляя его душу. Псайкер не может использовать психосил следующий час и получает 2к5 очков Порчи.
25-30	**Темница:** силы Варпа, мучая псайкера видениями Варпа, удерживает его разум в эфирном узилизе,. Псайкер падает на землю без чувств. В каждом последующем раунде он должен тратить Полное действие на сложную (-10) проверку Силы воли. В случае успеха его разум освобождается и возвращается в тело, потрясённый, но невредимый.
31-38	**Хронологическая непоследовательность:** время вокруг псайкера искажается. Он исчезает, мерцая, и снова появляется через 1к10 раундов (или через одну минуту повествовательном времени) в том же месте. Он навсегда теряет по одному очку Выносливости и Интеллекта, ибо его тело и разум восстают против такого опыта. Также он получает 1к5 очков Порчи.
39-46	**Психическое зеркало:** психосила псайкера бьёт по своему творцу. Она проявляется, но её целью становится сам псайкер. Если сила несла благотворный эффект, вместо него она наносит псайкеру 1к10+5 единиц энергетического урона (от которого не спасает броня) вместо своего обычного эффекта.
47-55	**Шёпот из Варпа:** воздух а радиусе 4к10 метров от псайкера наполняют голоса демонов, открывающие ужасные тайны и чудовищные истины. Все в этой области (включая псайкера) должны пройти тяжёлую (-20) проверку Силы воли или получить 1к5 очков Порчи и столько же очков урона Силе воли. Независимо от того, пройдёт ли псайкер проверку Силы воли или нет, он получает дополнительно 1к5+5 очков урона Силе воли.
56-58	**Vice Versa:** разум псайкера выбрасывает из его тела в другое стоящее рядом существо. Псайкер и случайное существо (помните, что это не может быть демон, неприкасаемый или другое «бездушное» существо) в пределах 50 метров меняются своими телами за 1к10 раундов. Это могут быть союзники или враги. Каждое существо сохраняет свой Ближний бой, Дальний бой, Интеллект, Восприятие, Силу воли и Общительность на время переноса, но все остальные характеристики берутся у нового хозяина тела. Если какое-либо тело убито, эффект немедленно прекращается, и обе стороны возвращаются в свои первоначальные тела. Оба получают 1к5 очков урона Интеллекту. Если в пределах досягаемости нет существ, псайкер впадает в кататонию на 1к5 раундов, пока его разум блуждает по Варпу. Это путешествие приносит ему 1к10 очков урона Силе воли и Интеллекта, а также 1к10 очков Порчи.
59-67	**Тёмный призыв:** высокомерие псайкера пробуждает гнев Кхорна, и Кровавый бог посылает кровопускателя, чтобы тот разобрался с глупцом (см. глава XI Противники). Кровопускатель воплощается в радиусе 3к10 метров от псайкера на количество раундов, равное 1к5 плюс бонус Выносливости демона. Ход псайкера немедленно заканчивается, начинается ход демона. Он ненавидит псайкера и сосредотачивает все свои атаки на глупце, который невольно вызвал его. Он не будет атаковать кого-либо еще даже в ответ.
68-72	**Разрыв завесы:** воздух дрожит, являя лица хохочущих демонов и калейдоскопические оттенки Варпа. Все разумные существа (то есть любые существа с характеристикой Интеллекта больше 0) в пределах 1к100 метров должны пройти проверку «Страха (2)». Псайкер должен пройти проверку «Страха (4)». Этот эффект длится 1к5 раундов.
73-78	**Кровавый дождь:** разражается психическая буря, покрывающая область 5к10 метров. Все, кто находится в этой области должны пройти серьёзную (+0) проверку Силы или упасть на землю. В дополнение к воющим ветрам и небесам, плачущим кровью, любые психосилы, в течение 1к5 раундов используемые в области, автоматически вызывают прорыв Варпа, в дополнение к любым иным психическим явлениям, которые эти силы вызывают. Псайкер получает 1к5+1 очков Порчи.
79-82	**Катастрофический взрыв:** сила псайкера обращается мощнейшими зарядами энергии Варпа. Все, кто находится в пределах 1к10 метров от псайкера (включая его самого) получает 1к10+8 единиц энергетического урона с Бронебойностью 5. Псайкер не может избежать попаданий ни при помощи «Уклонения», ни при помощи защитных полей. Кроме того, вся одежда и снаряжение псайкера сгорают, и он остается голым на обугленной земле. Псайкер не может использовать свои способности в течение 1к5 часов после этого.
83-86	**Массовая одержимость:** демоны терзают разум каждого живого существа в пределах 1к100 метров. Каждый персонаж в этой области должен противостоять одержимости случайным младшим демоном (**см. особенность «Одержимость» в главе IV Таланты и особенности).** Это состояние продлится 2к10 раундов, после чего демоны возвращаются в Варп.
87-90	Сотрясение реальности: реальность изгибается вокруг псайкера, и область в 3к10 метрах от него теряет целостность: твёрдые объекты то гниют, то горят, то замерзают, всё и вся в области получают 2к10 единиц резаного урона, от которого не спасает броня и от которого нельзя «Уклониться». Защищенные предметы, демоны и неприкасаемые получают лишь половину урона.
91-99	**Великая одержимость:** величественная и ужасная сущность Варпа проявляет интерес к душе псайкера, выходя из Моря душ, чтобы захватить тело смертного для себя. Великий демон, выбранный мастером, пытается вселиться в псайкера **(см. особенность «Одержимость» в главе IV Таланты и особенности).** Даже если демон потерпит неудачу, псайкер получаит 2к10 единиц урона Выносливости и отныне всегда будет добавлять +10 ко всем броскам по таблицам психических феноменов и прорывов Варпа, как его тело сейчас служит проводником чистейшей энергии Эмпиреев. Если персонаж умирает, будучи одержимым, в реальном мире появляется великий демон на количество дней, равное его бонусу Выносливости, или пока не будет уничтожен.
00	**Уничтожение**: псайкер немедленно и безвозвратно уничтожается, сгорая в пламени вопящих огней Имматериума, или неотвратимо погружаясь в самый глубокий водоворот Варпа. Псайкер не может потратить очки Тёмной славы, чтобы избежать этой смерти – он уничтожен безвозвратно. Есть шанс, что на месте псайкера появится демоническая сущность. Тип демона, который появляется, определяет мастер, исходя из того, насколько силён был псайкер — более могущественны псайкеры вызывают более сильных демонов. Вероятность появления демона равна Силе воли псайкера (бросьте к100, если результат равен или ниже характеристики, то демон появляется).

Психические силы

«Сила из Варпа. Но сама по себе она ничто без формы или цели. Без желания, без воли. Но одна лишь воля бессмысленна без силы, что сделает эти желания реальными. Только их слиянием можно обрести свободу от замкнутой, косной реальности».

— выдержка из девятой Книги подстрекательств Сибиллина.

Психические силы работают так же, как умения и открывают новые возможности для персонажей-псайкеров. Колдуны и вирды используют необузданную мощь Варпа, и постигаю психические силы благодаря вдохновению, опытам или покровительству демонов.

Многие колдуны и вирды получили некоторую психическую подготовку до того, как переродились в слуг Тёмных богов, и хотя они могут потерять эти знания во время пробуждения, остатки навыков сохраняются, и соединяются с боговдохновенными силам, коими награждают отступников их новые хозяева.

Следующий раздел описывает несколько психических дисциплин. Пять из них — психосилы Хаоса Неделимого, Нургла, Тзинча, Слаанеш, и Великие — предназначены только для персонажей-хаоситов. Другие — Телепатия, Телекинез и Прорицание доступны любым псайкерам, и предназначены для использования как неигровыми персонажами, противостоящими еретикам, так и псайкерами Хаоса. Следовательно, еретик, не выбравший покровителя, может свободно использовать психосилы из дисциплин Хаоса Неделимого, Телепатии, Телекинеза, Прорицании, а также Великие психосилы. Еретик, принадлежащий одному из богов Хаоса, теряет способность выбирать Великие психосилы, но взамен ему открывается дисциплина, связанная с его богом-покровителем.

Психосилы Хаоса Неделимого

Эти силы являются известны большинству колдунов Хаоса и позволяют им использовать кипящую, разъедающую природу Имматериума в его чистейшем изначальном состоянии. Такие психосилы обеспечивают широкий набор простых способностей, которые может использовать любой колдун.

Психосилы Нургла

Психосилы Дедушки Чумы вероломные, отталкивающие и истощающие. Колдуны Нургла оставляют за собой плач, чумные трупы и осквернённую землю. Их способности разносят адские, порождённые Варпом болезни.

Психосилы Слаанеш

Князь Удовольствий дарует способности, разрушающие разум и глубоко проникающие в души своих жертв. Колдуны Слаанеш наслаждаются распространяющейся болью, чувственными излишествами и наваждениями.

Психосилы Тзинча

Владыка Лжи и Колдовства благословляет и возвышает множество колдунов, даруя им великие силы изменения и разрушения. Колдуны Тзинча наслаждаются смертью, которую они создают, ибо переход от живого к мертвому – это одно из величайших изменений, которые смертное существо может вызвать или претерпеть.

Великие психосилы

Только величайшие и страшнейшие колдуны в состоянии заслужить благосклонность всех четырех Великих сил и остаться свободными. Великие психосилы открыты лишь колдунам, способным идти столь узкой тропой.

Телепатия

Разум псайкера — это мощный инструмент, устройство, которого следует опасаться, и которое следует уважать. Умелый телепат, способен проникнуть в умы других, чтобы украсть мысли, повлиять на инстинкты или вызвать хаос, если захочет это сделать.

Телекинез

Достаточно мощный телекинетик может разорвать сталь и разорвать плоть всего лишь силой воли. Воля такого псайкера буквально крепче стали, и одной его мысли довольно, что изменить тварный мир.

Прорицание

Варп существует вне времени и пространства, так что искусный псайкер может заглянуть в его глубины, чтобы узнать секреты других мест и времен. Чтобы найти ценное знание в бесконечных океанах Имматериума необходимо поразительное умение, и многим хватает таланта лишь на то, чтобы получать смутное представление, но для действительно умелых гадателей прорицания становятся бесценным орудием.

ПСИХОСИЛЫ ТЁМНЫХ БОГОВ

Определенные психосилы Нургла, Слаанеш и Тзинча, связаны с этим богом. Это имеет несколько эффектов.

Во-первых, взятие одной из этих сил считается улучшением, которое способствует увеличению Принадлежности этому богу. Принадлежащий Нурглу колдун, беря «Гниль Нургла», увеличивает свою Принадлежность на 1.

Во-вторых, псайкер может использовать психосилы какого-либо бога, только если сам Принадлежит этому богу. Например, если колдун Нургла, приобрётший психосилу «Гниль Нургла», утратит благосклонность Отца Чумы, то больше не может применять эту психосилу. Обратите внимание, что псайкер не «теряет» психосилу, он просто не может ее использовать. Если он позже вновь обратиться к Нурглу, то снова сможет использовать «Гниль Нургла». Покупать её второй раз не нужно. То же верно и для Великих психосил и псайкеров-неприсоединившихся.

Формат описания психосилы

Каждая психосила представлена в следующем формате:

- **Название**: как психосила называется
- **Иные названия:** различные альтернативные имена, под которыми может быть известна эта психосила. Некоторые из них в ходу у псайкеров Хаоса, другие – у библиариев Астартес, астропатов или эльдарских провидцев.

• **Цена**: стоимость психосилы в очках Опыта.

• **Требования**: для того, чтобы применять некоторые психосилы, псайкеру необходимо знать определённые способы использовать свой дар или посвятил душу одному из Тёмных богов. Псайкер должен обладать перечисленными способностями (или другими требованиями) для того, чтобы изучить психосилу.

• **Действие**: то, сколько времени займёт проверка Использования Варпа (см. стр. 236). Обычно это Свободное действие, Полудействие, Полное действие, Реакция или Длительное действие.

• **Использование Варпа:** здесь указывается характеристика, используемая в проверке Использования Варпа (обычно это Сила воли, но иногда используются и другие), сложность этой проверки и то, является ли эта проверка встречной.

• **Дальность**: расстояние, на которое можно использовать психосилу, обычно выражается в метрах или километрах, умноженных на Пси-рейтинг, с помощью которого была использована сила. Если психосила действует в каком-то радиусе, то он всегда меряется от псайкера. Такие психосилы действуют во всех направлениях, таким образом «радиус действия» образует не окружность, а сферу.

• **Поддержание**: здесь указывается, можно ли поддерживать психосилу (см. стр. 208), и какое действие необходимо для этого. В этой строке всегда будет указан один из следующих вариантов: Нет, Свободное действие, Полудействие или Полное действие.

• **Описание**: в этом разделе подробно описывается воздействие психосилы, включая также переменные, зависящие от того, какой пси-рейтинг псайкер использован или сколько степеней успеха набрал в проверке Использования Варпа. Всякий раз, когда описание психосилы ссылается на пси-рейтинг, это подразумевает тот пси-рейтинг, который псайкер использовал, творя эту психосилу, т . е. измененный выбранным уровнем (Скованный, Нескованный или Усиленный)

• **Психические феномены:** некоторые психосилы вызывают другие или дополнительные психические явления. Если сила использует обычные правила для психических феноменов, этот раздел будет пропущен.

ПСИХОСИЛЫ ХАОСА НЕДЕЛИМОГО

Здесь перечислены основные психосилы, не связанные с каким-либо богом Хаоса, хотя колдуны, присягнувшие на верность одному из Великой четвёрки, часто используют их вариации.

Отвратительная опека (Порча)

Иные названия: Отталкивающий щит, Мантия Эш`райка, Оплот ненависти
Цена: 300 ОО
Требования: 30+ очков Порчи, Пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (+0) проверка Порчи
Дальность: на себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Описание: запятнанная душа колдуна привлекает к себе обитателей Варпа, которые ревут в его присутствии. По приказу псайкера они могут давить на пелену реальности, кошмарно кричать и вызывать ужасающие видения. Немногие существа достаточно стойки, чтобы просто смотреть на колдуна, окруженного роем вопящих демонов, не говоря уже о том, что напасть на него.
Пока колдун поддерживает эту психсилу, любое существо, пытающееся избрать колдуна целью любой атаки, должно совершить проверку Силы воли со штрафом -5 за каждую единицу используемого пси-рейтинга. Пройдя проверку, он может атаковать как обычно. Провал означает, что отвращение мешает атакующему повредить колдуну, но вместо этого он может выбрать другую цель для атаки.
Психические феномены: давление демонической орды на тонкую завесу реальности делает рискованными попытки псайкеров черпать силу слишком глубоко из Варпа. Хотя сама сила действует как обычно, любой псайкер в пределах 30 метров должен добавить +20 ко всем броскам по таблице психических феноменов (включая любой вызванный данной силой).

Стрела рока

Иные названия: Осколки зла, Кулак разрушения
Цена: 200 ОО
Требования: Нет
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 20 метров
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: известные под разными именами, Стрелы Рока – распространённая боевая психосила, которую многие маги Хаоса используют, чтобы убивать своих врагов. Это сформированные из злости и ненависти колдуна, разъедающие сгустки тёмной энергии, которые обрушиваются на врага чёрным градом. Когда колдун призывает эти жестокие снаряды, воздух наполняется

Пси-рейтинг при применении психосил

Если не указано иное, все модификаторы используют пси-рейтинг, равный тому, который использовался при проявлении силы. Это означает, что если колдун проявляет силу на Скованном уровне мощи, сила, которая имеет эффекты, связанные со значением ПР, будет проявляться слабее, чем если бы он использовал Усиленный уровень.

зловонием серы и грохочущим ревом демонов в миг проявления силы.

Стрелы рока — это психический шквал, наносящий 1к10+ПР единиц энергетического урона с Бронебойностью 8.

Клетка скверны

Иные названия: Цепи мучений, Узы плоти
Цена: 300 ОО
Требования: Пси-рейтинг 4
Действие: Полное действие
Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 25 метров
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: длинные плети из преобразованных Варпом веревок, цепей и длинных колючих стеблей вырываются из земли и обвиваются вокруг любых существ в пределах досягаемости. Эти узы хватают и сжимают своих жертв, будто живые, и обрастают колючками, которые глубоко проникают в плоть тех, кто был пойман в ловушку.

Клетка скверны — это психический взрыв с радиусом, равным пси-рейтингу, который наносит 1к10+3 единиц ударного урона со свойствами "Калечащее (1к10)», «Обездвиживающее (2)» и «Разрывающее».

Дар Хаоса

Иные названия: Проклятие плоти, Синий огонь перемен, Преображение Фестуса
Цена: 400 ОО
Требования: Пси-рейтинг 5, Тёмная Слава 40+
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная тяжёлая (-20) проверка Силы воли
Дальность: 1 метр х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: на мгновение колдун открывает крошечную дыру в реальности, являя врагу сияние Варпа во всей его красе. В считанные секунды плоть врага перекраивается силой Хаоса, создавая воющую, кричащую массу осквернённого вещества, которая бьётся и извивается, от всё новых мутаций.

Цель противостоит этой психосиле, предпринимая проверку Выносливости. Если цель побеждает, она не получает урона. Если она проигрывает, то получает 1к10 единиц урона и ещё +2 единиц за каждую степень провала (бонус Выносливости и броня не спасают). Если цель проваливает проверку на четыре или более степени, то она видоизменяется, немедленно получая случайный дар богов (см. стр. 291) — по усмотрению мастера. Неигровой персонаж, маловажный для игры, или противник могут просто превратиться в хныкающее, отвратительное, но безобидное отродье Хаоса — что фактически убивает его.

Буря ненависти

Иные названия: Мечта ярости, Потоп гнева
Цена: 400 ОО
Требования: Пси-рейтинг 4, таланты «Неистовство» и «Ненависть (Любая)»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли
Дальность: радиус 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака
Описание: колдун призывает Тёмных богов даровать ему часть своей ненависти и становится трещащим средоточием ауры темной энергии. Любого, попавший в этот взрыв нечестивой силы, поглощает безумная ненависть ко всем живым существам, и он бросается на своих врагов при первой возможности. Найти адское эхо Варпа легко, управлять им – сложнее, но для ничего не подозревающих врагов это последнее будет не так важно.

Пока эта сила действует, колдун и все существа в пределах радиуса действия психосилы немедленно впадают в ярость, как если бы они имели талант Неистовство. Они будут оставаться в этом состоянии до тех пор, пока они находятся в пределах радиуса действия психосилы. Колдун может продолжать творить психосилы даже во время Неистовства.

Сонм отродий

Иные названия: Кавалькада ужасов, Какофоническая месса
Цена: 200 ОО
Требования: Пси-рейтинг 3
Действие: Полное действие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: радиус 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: завеса между реальностью и Варпом тонка и позволяет даже самым мелким из демонов подтачивать и царапать края вселенной. Их далёкие вопли и завывания, их кошмарные образы мучают всех смертных в пределах их досягаемости. Те, кто призывает такие силы извне, упиваются богохульством совершённого деяния. Демоны причиняют страдания одним лишь своим присутствием.

Все враги колдуна в пределах досягаемости этой силы получают штраф -2 х пси-рейтинг на все проверки Силы воли. Кроме того, каждый раз, когда существо, на которое воздействует эта сила, проваливает проверку Силы воли, оно получает 1к5 очков Порчи за каждую степень провала.

Искажение времени

Иные названия: Быстрый как Каранак, Скорость богов
Цена: 400 ОО
Требования: Пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (–10) проверка Силы воли
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: вневременная природа Варпа предоставляет хитрому колдуну способы обойти обычные ограничения времени, ускоряя его движения и рефлексы, из-за чего

кажется, что все враги едва шевелятся. Многие сравнивают это с ужасающей скоростью охотничьего пса Кхорна, что вызывает у псайкеров особенный ужас.
Колдун получает особенности «Сверхъестественный Ближний бой» , «Сверхъестественный Дальний бой» и «Сверхъестественная Ловкость», значения которых равны его пси-рейтингу.

Ветер Хаоса (Порча)

Иные названия: Поток порчи, Искрящийся каскад, Голубой огонь Тзинча, Вихрь клыков
Цена: 300 ОО
Требования: 30+ очков Порчи
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Порчи
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: обращаясь к самому сердцу скверны, свившей гнездо в его душе, колдун выпускает волну энергии, оставляющую после себя настоящее опустошение. В зависимости от бога, покровительствующего колдуну, эта психосила может проявляться по-разному — слуги Нурглу порождают поток желчной грязи, в то время как дождь гипнотического свечения или сверкающий золотой свет – явный знак колдуна-слаанешита. Ветер Хаоса свой у каждого чернокнижника немного, ибо окрашен его предрассудками и безумием.
Колдун выплёскивает поток нечестивой энергии в область, ограниченную 30-градусным конусом длиной, равной дальности действия этой силы, подобно на оружию со свойством «Распыляющее». Существа в этой области могут уйти от атаки, пройдя проверку Ловкости. Любое существо, провалившее её получает 2к10+ПР единиц энергетического урона со свойствами «Разящее (2)», «Осквернённое» и «Оружие Варпа», плюс одно дополнительное свойство в зависимости от колдуна.
Ветер Хаоса, применяемый колдуном Тзинча, получает свойство «Зажигательное».
Ветер Хаоса, применяемый колдуном Слаанеш, получает свойство «Шоковое».
Ветер Хаоса, применяемый колдуном Нургла, получает свойство «Отравленное».
Ветер Хаоса, применяемый колдуном-неприсоединившимся, получает свойство «Разрывающее.
Психические феномены: на несколько секунд на каждой поверхности, сохраняются остаточные эффекты Ветра Хаоса, будь то горящее лазурное пламя, брызги грязи или мелкая блестящая пыль, пропитанная отголосками ощущений. До начала следующего хода колдуна, каждое существо в радиусе 3к10 метров от него получает -10 штраф на все проверки Силы воли из-за обескураживающих и разрушительных последствий Ветра Хаоса. Этот эффект дополняет любой другой психический феномен, который может проявиться.

СИЛЫ НУРГЛА

Эти семь сил связаны с Нурглом, и их выбор ведёт колдуна всё дальше по пути поклонения Нурглу. Все проверки для сопротивления психосилам Нургла – это проверки Выносливости, ибо подразумевают сопротивление ядам или болезням, так что любые таланты, особенности или специальные способности, дающие бонусы к сопротивлению ядам или болезням, действуют как обычно.

Хор болезней

Иные названия: Литания мора, Горячечная песнь
Цена: 100 ОО
Требования: Принадлежность (Нургл)
Действие: Полное действие
Использование Варпа: встречная сложная (-10) проверка Силы воли
Дальность: 30 метров
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: горло колдуна гремит от названий всех болезней, от которых он когда-либо страдал, и всех болезней, которыми Нургл когда-либо одаривал смертных. Те, кто попал в зону действия этого заразного заклинания, обнаруживают, что их тела скручивают спазмы боли, а разум затуманивает бред, поскольку колдун произносит истинные названия различных болезней, вызывая хвори, как древние, так и еще не произошедшие.
Существа, оказавшиеся в пределах досягаемости этой силы, могут противостоять ей, пройдя проверку Выносливости, на которую они получают дополнительный штраф –10, если обладают талантом «Обострённые чувства (Слух)». Любое существо, которое не может противостоять этой силе, получает 1к10+ПР единиц урона и Оглушение до начала своего следующего хода.

Нерушимая плоть

Альтернативные названия: Текучий облик, Сила смерти
Цена: 200 ОО
Требования: Принадлежность (Нургл), Выносливость 40+
Действие: Полудействие
Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы воли
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: плоть колдуна скручивается и изменяется, чтобы напоминать благословенные владения Бога Чумы, покрывается грязью и нечистотами, что будут смягчать удары врага. Принявший столь ужасный облик колдун может не обращать внимания на раны, которые убили

бы на месте более слабого человека.
Пока эта сила действует, колдун получает особенность «Сверхъестественная Выносливость», значение которой равно его пси-рейтингу. Однако грязь настолько тяжела, что маг получает штраф -10 к Ловкости.

Проклятие прокажённого

Иные названия: Смертельное слово, Тысяча смертельных заклинаний, Последнее проклятие
Цена: 400 ОО
Требования: метка Нургла, Пси-рейтинг 5
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: шепча заклинание, которому его научил чумоносец, колдун направляет поток разложения в одну из частей тела своей жертвы. По его нечестивому слову плоть и кости жертвы чахнут и самым чудесным образом атрофируются. Некоторые колдуны называют эту психосилу Тысячей Смертельных Заклинаний, одним из длинного списка мерзких слогов, любимых Дедушкой Мора и способных причинить ужасные страдания своим жертвам.
Эта сила является психической стрелой, который заставляет цель получить критический эффект, соответствующий 1к10 очкам критического резаного урона. Проклятие Прокажённого не наносит ран, но может привести к потере конечности, Кровотечению или даже смерти, в зависимости от критического эффекта. Противник может быть целью Проклятия Прокаженного только один раз за бой.

Гниль Нургла (Порча)

Иные названия: Погибельный улей, Сердце заражения, Вестник пандемии
Цена: 400 ОО
Требования: Принадлежность (Нургл), 30+ очков Порчи
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Порчи
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: самая великая и самая гнуснопрославленная из болезней бога Разложения, Гниль Нургла, известна под многими именами. Этт ужасный демонический вирус являлся на многие миры и выкашивал их население подчистую. Преданные колдуны Нургла заражают себя всевозможными заболеваниями, и становятся носителями творений Властелина Чумы. Из кипящей массы распада и энтропии, эти преданные ходячие эпидемии вызывают психическое эхо той чумы, вызывая его в окружающих.
Дар болезней Нургла выбрасывается наружу, чтобы охватить всех противников, что слишком близко подошли к колдуну. Существа в пределах досягаемости колдуна получают 1к10+ПР единиц урона, обладающего свойствами «Осквернённое» и «Отравленное (4)». Негертерметичная броня не спасает от этого урона. Преданным Нурглу, эта психосила не опасна.
Психические феномены: пока эта сила действует, воздух в радиусе её проявления наполняет густой, едкий туман и рои крупных раздутых мух. Любое существо внутри этой области, которое не Преданно Нурглу, получают штраф -5 к проверкам Ближнего боя, Дальнего боя, Интеллекта, Восприятия и Общительности, так как пары и жужжащие мухи отвлекают их. Этот эффект дополняет любые другие психические феномены.

Область мора

Иные названия: Пагубная земля, Болото Чумного отца
Цена: 300 ОО
Требования: Принадлежность (Нургл)
Действие: Полное действие
Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы воли
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: прикасаясь к земле под ногами, колдун вызывает волну эпидемии и разложения, превращая затвердевшую почву в болотистую зеленовато-серую вязкую грязь. Многие колдуны читают литании бесплодия или молятся об осквернении, в то время как другие чертят в грязи отвратительные руны или орошают землю заражённой кровью. Многие колдуны считают, что эта сила была дана смертным одним из самых известных демонов Нургла.
Пока эта сила действует, земля вокруг колдуна обращается в болото. Любое существо, за исключением самого колдуна, в этой области должно пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости или упасть всякий раз, когда пытается двигаться быстрее, чем на обычное Полудвижение.

Гнилостные объятия

Иные названия: Прикосновение эпидемии, Мерзостная рука
Цена: 200 ОО
Требования: метка Нургла
Действие: Полудействие
Использование Варпа: очень тяжёлая (-30) проверка Силы воли
Дальность: на себя
Поддержание: да
Подтип: Концентрация
Описание: Колдун протягивает истекающую нечистотами руку, чтобы осквернить все, к чему он прикоснётся. Одно лишь касание распространяет вонючий гной и другие мерзкие жидкости, оскверняя всё, до чего дотрагивается.
Атакуя в ближнем бою голыми руками, колдун наносят 1к10+ПР единиц ударного урона со свойством «Отравленное (3)». Кроме того считается, что колдун обладает особенностью «Смертоносное природное оружие». Его бонус Силы не добавляется к урону.

Дождь мерзости

Иные названия: Поток распада, Подарок Дедушки
Цена: 300 ОО
Требования: Принадлежность (Нургл)
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 20 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: По приказу колдуна небеса затягиваются низкими бесцветными облаками, извергающими на врагов грязь и протухшую кровь. Немногие могут сделать что-то иное, нежели бежать от этого потока мерзости. Самые набожные из колдунов Нургла говорят об этой силе как о подарке Дедушки, дарованного миру Владыкой чумы.
Эта сила является психическим взрывом с радиусом 1

+ количество степеней успеха в проверке Использования Варпа. Любой, оказавшийся в зоне действия, получает 1к10+7 единиц ударного урона с Бронебойностью, равной Пси-рейтингу и свйоством «Отравленное (3)» , и должен пройти проверку на Подавление огнём.

ПСИХОСИЛЫ СЛААНЕШ

Эти шесть сил связаны со Слаанеш, и их выбор поведёт колдуна дальше по пути поклонения Тёмному Князю.

Податливость

Иные названия: Миг представления, Серебряная дымка
Цена: 300 ОО
Требования: Принадлежность (Слаанеш), Сила воли 50+, Пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 20 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун вызывает искру заблуждения, наводняя разум цели противоречивыми мыслями и чувствами, которые отвлекают его, делая неспособным совершать какие-либо действия в этом психическом тумане. Колдуны Слаанеш иногда описывают эту психосилу как сопровождаемый захватывающим шёпотом серебристый туман, подавляющий все ощущения.
Колдун выбирает врага в пределах дальности, который должен сопротивляться психосиле с помощью проверки Силы воли. Каждая степень успеха в проверке Использования Варпа колдуна Оглушает жертву на один ход. Если жертва провалит свой тест на пять или более степеней, она впадёт в Беспамятство.

Экстатическое забвение

Иные названия: Наслаждение болью, Пустынная душа
Цена: 250 ОО
Требования: Метка Слаанеш, Выносливость 40+, Пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: колдун призывает каждую мерцающую частицу заблудившихся эмоций, которые он может найти в Имматериуме, и втягивает их в себя, подавляя собственные чувства и становясь невосприимчивым к ощущениям сражения вокруг него. Многие колдуны становятся зависимы от ощущений, которые вызывают, сжигая свои душу порожденным Варпом экстазом.
Пока эта сила действует, персонаж не может быть Оглушен или впасть в Беспамятство, а также не страдает от эффектов Усталости. Кроме того, он настолько одурманен ощущением, что может преодолеть границы своих возможностей, что приобретает особенности «Сверхъестественная Сила» и «Сверхъестественная Ловкость», значения которых равны половине его пси-рейтинга. Тем не менее, он получает штраф -20 ко всем проверкам Восприятия.

Адский визг (Порча)

Иные названия: Зов Эйдолона, Песнь псирены
Цена: 400 ОО
Требования: Метка Слаанеш, 50+ очков Порчи

Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Порчи
Дальность: радиус 3 метра х пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун глубоко проникает в Варп и испускает разрушающий душу крик, что вызывает чудовищную боль у всех, кто слышал это. Множество колдунов приписывает эту способность вмешательству Фабия Байла в генокод космических десантников в начале Ереси и талантам лорда-командующегоЭйдолона из Детей Императора.
Адский визг является психическим взрывом с центром в точке, где стоит колдун. Все существа внутри этой области, кроме его самого, получают 2к10+ПР единиц резаного урона со свойствами «Шоковое (1)» и «Оружие Варпа».
Психические феномены: крик колдуна эхом отражается в Варпе и ещё на несколько мгновений задерживается в ушах и умах тех, кто его слышал. До следующего хода колдуна все существа в пределах действия силы получают штраф -20 ко всем проверкам Восприятия. Это добавляется к обыкновенным психическим феноменам.

Плеть подчинения

Иные названия: Оковы владычества, Луч Слаанеш
Цена: 400 ОО
Требования: Принадлежность (Слаанеш), Сила воли 50+, Пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 1 метр х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун создаёт соблазнительно пылающую струну, охватывающую его врагов, проникающую в их

разумы и лишающую их воли на несколько мгновений. Многие колдуны получают извращённое удовольствие, заставляя других танцевать под их дудку, становясь зависимыми от силы и власти, которыми они могут управлять, и наслаждаясь ужасными деяниями, к которым они могут принудить других.

Колдун выбирает одно существо в пределах действия психосилы и в поле зрения, который может сопротивляться ей с помощью проверки Силы воли. Если проверка была провалена, колдун может управлять действиями этого существа количество ходов, равное его пси-рейтингу. Находясь под контролем, жертва может совершать только одно Полудействие, и не может совершать действий с подтипом Концентрация.

Вызволенные тайны души

Иные названия: Повелитель душ, Шёпот Тёмного князя, Коварные речи
Цена: 500 ОО
Требования: Метка Слаанеш, Сила воли 50+, Пси-рейтинг 6
Действие: Полное действие
Использование Варпа: встречная очень тяжёлая (-30) проверка Силы воли
Дальность: 25 метров х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун становится устами для безграничного голоса Слаанеш, глубоко проникая в разум выбранной жертвы, взывая к темнейшим страстям её души, доставая наружу и осуществляя их. Колдуны Слаанеша считают эту силу величайшей милостью, которой они могут одарить смертную душу.

Колдун выбирает одно существо в пределах действия силы, которое может сопротивляться действию психосилы с помощью Встречной проверки Силы воли против проверки Использования Варпа. Если проверка провалена, темнейшие страсти берут под свой контроль разум цели на количество ходов, равное пси-рейтингу колдуна. В течение этого времени жертва действует в соответствии с наиболее разрушительной частью своей личности, не имея возможности удержать её под контролем, и атакует любую цель (будь-то какое-то существо, еретик или НИП) сильнейшим оружием, которое есть в его арсенале. Он не будет предпринимать самоубийственных действий, например, прыгать с крыши здания, чтобы напасть на кого-то стоящего на земле, но всё-таки поступает безрассудно и автоматически проходит проверки на Силы воли, чтобы противостоять Страху или Подавлению огнём. Также на него не действует Оглушение и эффекты Усталости.

Симфония боли

Иные названия: Концерт Н'Кари, Злобная песнь
Цена: 300 ОО
Требования: Метка Слаанеш, Выносливость 40+, Пси-рейтинг 4
Действие: Полное действие
Использование Варпа: Тяжёлая (-20) проверка Силы воли
Дальность: радиус 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун широко разводит руками, будто руководя большим оркестром скачущих демонов, которые завывают и танцуют вокруг его образа в Имматериуме. Это представление призывает Варп в разумы близко стоящих к нему существ, вызывая слепящую пелену боли.

Эта психосила действует во всех направлениях на расстояние, указанной в графе «Дальность». Все существа в пределах её действия, кроме тех, кто Предан Слаанеш, всё время действия психосилы Оглушаются на один ход, а если при совершении любого действия у них выпадает дубль, то они также получают количество уровней Усталости, равное пси-рейтингу колдуна

СИЛЫ ТЗИНЧА

Эти девять сил связаны с Тзинчем, и выбрав их, колдун пойдёт дальше по пути поклонения Архитектору Судеб.

Стрела перемен

Иные названия: Багровый огонь Тзинча, Гнев Ма'Качана, Неизбежный дар
Цена: 500 ОО
Требования: Метка Тзинча, Сила воли 50+, Пси-рейтинг 5
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 10 метров х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: волшебник сосредотачивает свою волю и гнев в жгучей вспышке варп-пламени — часто красного цвета, из-за всепроникающего знания многоцветного огня Тзинча — которое превращает врагов в дергающиеся кучки плоти, покрытые запекшейся кровью, или кружащийся переливающийся пепел. Немногие могут противостоять разрушающим энергиям Стрелы перемен.

Стрела перемен считается психической стрелой, который наносит Хк10 единиц энергетического урона с Бронебойностью 9 и свойством «Разящее (Х)». где Х равен пси-рейтингу колдуна. Кроме того, живое существо, пораженное Стрелой перемен, должно немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости. Провал означает, что цель получает 1к5 очков Порчи за каждую степень провала. Пять или более степеней провала означают, что цель подвергается быстрой и катастрофической мутации, становясь отродьем Хаоса, которое быстро превращается в лужу едкого ихора.

Милость Тзинча

Иные названия: Дар Циклопа, Изумрудное пламя Тзинча
Цена: 300 ОО
Требования: Принадлежность (Тзинч), Пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: на себя
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун проникает глубоко в Варп, чтобы увеличить свои и без того мощные способности. Многие колдуны изучают эту силу из древних копий и отрывков Книги Магнуса, учась вызывать опаляющее зеленое пламя, которое усиливает колдовскую мощь тех, кто достаточно силён, чтобы овладеть им, и который может уничтожить слабаков, дерзнувших прибегнуть к нему.

Колдун получает бонус к своему пси-рейтингу за каждую степень успеха, которую он набирает в проверке Использования Варпа. Этот бонус может быть использован только для следующего сотворения психосилы, и только если эта психосила используется на Нескованном

или более высоком уровне психической мощи. Однако, используя этот бонус пси-рейтинга, колдун немедленно получает 1к5+(используемый в сотворении этой психосилы Пси-ретйинг) единиц урона с Бронебойностью 4 и свойством «Шоковое». От этого попадания нельзя Уклониться, его невозможно Парировать и заблокировать с помощью защитного поля.

Мерцание

Иные названия: Шаг Варпа, Эфемерный проход, Фиолетовый огонь перехода
Цена: 400 ОО
Требования: Метка Тзинча, Сила воли 50+, Пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: колдун создает вокруг себя мерцающее поле нереальности, отчего его образ становится прозрачным и прерывистым, ибо он находится между реальностью и Варпом. Таким образом, маг может проходить сквозь твердые объекты, как сквозь воздух, а удары врага будут проходять сквозь него, как если бы он был просто голограммой.
Поддерживая эту психосилу, колдун получает особенность «Бестелесный» (см. главу IV «Таланты и особенности»), а при определении Скорости передвижения считает свой бонус Ловкости равным своему пси-рейтингу. При этом колдун может двигаться как горизонтально, так и вертикально. Находясь в этом состоянии, колдун не может пересекать преграды, защищённые священными печатями, энергетическими глифами, как и психически заряженные барьеры, предназначенные для того, чтобы искривлять реальность или манипулировать Варпом, такие как поле Геллера или пустотный щит.

Проклятье Голама

Иные названия: Хозяин марионеток, Танец лжи
Цена: 300 ОО
Требования: Принадлежность (Тзинч), Сила воли 50+, Пси-рейтинг 5
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 20 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун проникает в разум врага и подчиняет его тело своей воле. Многие чернокнижники колдуют над знаками, что проявляются на теле жертвы, и шепотом повелевают её телу повиноваться.
Колдун выбирает одно существо в пределах действия силы и в поле зрения, которое может противостоять психосиле с помощью проверки Силы воли. Если цель проваливает проверку, то её действия в следующем ходу может определять колдун. Жертва не может нанести ущерб себе своими действиями. Любые проверки жертвы, находящиеся под контролем колдуна, получают бонус, равный его удвоенному пси-рейтингу.

Мантия лжи

Иные названия: Перевёртыш, Завеса иллюзии
Цена: 200 ОО
Требования: Принадлежность (Тзинч), Интеллект 40+, Общительность 40+
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли
Дальность: 25 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Описание: колдун призывает Ткача судеб благословить его силой морока. Иллюзия распространяется на колдуна и выбранную им цель, и даже её самые близкие союзники редко видят истину.
Колдун выбирает одно существо в пределах действия силы и в поле своего зрения. Пока эта сила действует, колдун кажется всем целью, а цель — колдуном. Иллюзия почти безупречна, и даже самому внимательному наблюдателю будет сложно её раскусить. Существо может попытаться пройти проверку «Бдительности» со штрафом, равным пятикратному пси-рейтингу колдуна, чтобы увидеть иллюзию.

Плеть разума

Иные названия: Смерть мысли
Цена: 300 ОО
Требования: Принадлежность (Тзинч), талант «Ненависть (Любая)», Пси-рейтинг 5
Действие: Полудействие
Использование Варпа: Серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 25 метров
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун помещает частицу психической энергии в сознание жертвы, отчего та будет испытывают колющую, ослабляющую боль по мере того, как та проникает в душу жертвы, медленно погружая её в кому.
Эта психосила считается психической стрелой, который наносит 1к10+Пси-рейтинг единиц энергетического урона со свойствами «Оружие Варпа» и «Шоковое». Получив урон от этой психосилы, цель каждый ход получает 1к5 единиц урона Интеллекту, Силе Воли и Общительности. Этот урон характеристикам будет длиться количество ходов, равное количеству степеней успеха в проверке Использования Варпа. Эта психосила может влиять только на разумных существ, поэтому не-еретики с особенностью «Машина», растения и другие существа (по решению мастера) могут быть невосприимчивы к ней.

Изменчивый облик (Порча)

Иные названия: Глиняная плоть, Химерическая трансмутация, Синий огонь трансформации
Цена: 500 ОО
Требования: Метка Тзинча, 50+ очков Порчи, Выносливость 50+, Сила воли 50+, Пси-рейтинг 6, талант «Осквернение плоти»
Действие: Полное действие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Порчи
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: тело волшебника раздувается и принимает новый, ужасающий вид, благодаря напитывающей его осквернённую плоть силе Хаоса, чтобы сразить врагов видом величайшего изменения. Колдуны Тзинча считают эту способность превращать себя во что угодно одним из величайших благословений, которые Меняющий пути может даровать смертному.
Успешно сотворив эту психосилу, колдун получает Свер-

хъестественные характеристики, суммарный показатель которых равен его удвоенному пси-рейтингу. Какие именно характеристики будут Сверхъестественными и как распределить показатель – решает сам колдун. С другой стороны, персонаж может выбрать несколько особенностей из приведённого ниже списка. Вместо каждых двух очков Сверхъестественных характеристик колдун может выбрать одну особенность (см. ниже).

Список особенностей: Амфибия, Аморфное, Копатель (2), Летун (3), Смертоносное природное оружие, Многорукое (1), Природная броня (2), Эхолокация, Коренастое, Сверхъестественные чувства (5). Особенности, имеющие численный показатель, можно брать несколько раз, каждый раз после первого добавляя +1 к указанному показателю.

Новое обличие колдуна очень неустойчиво и поддерживать его непросто – колдун получает особенность «Варп-нестабильность». Если количество его ран упадёт до 0, воздействие психосилы немедленно прекращается, оставляя колдуна Оглушённым до конца его следующего хода, из-за того, что тело быстро возвращается к своему обычному облику.

Психические феномены: постоянный поток энергии Варпа, льющейся через тело колдуна, вызывает в действительности пульсацию, которую нелегко сдержать. Каждый ход пока действует эта психосила, бросайте кости по таблице 6–2: Психические феномены и применяйте результат немедленно, но перебрасывайте результат 75 или выше. Результат переброса окончателен.

Псифон

Иные названия: Пиявка мыслей, Фиолетовое пламя депривации
Цена: 200 ОО
Требования: Принадлежность (Тзинч), Сила воли 40+, Пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) Встречная проверка Силы воли
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун задерживает свой взгляд на жертве, забирая её волю и питая ей себя. Известно, что злоупотребление такими способностями может отправить жертву в кому или вызвать у неё удар, а также раскрывает колдуну далёкое эхо её воспоминаний.

Колдун выбирает одно существо, в пределах дальности силы и в поле зрения, которое может сопротивляться этой психосиле с помощью проверки Силы воли. Если цель проваливает проверку, она получает 2к10 единиц урона Силы воли, а колдун получает особенность «Сверхъестественная Сила воли (+1)». Показатель этой особенности увеличивается ещё на +1 за каждые 5 полных очков урона Силы воли, нанесённых им. Эта «Сверхъестественная Сила воли» сохраняется до тех пор, пока колдун поддерживает психосилу.

Отвратительное откровение

Иные названия: Оранжевый огонь пророчества, Мрачный проблеск судьбы, Непредвиденное будущее
Цена: 300 ОО
Требования: Метка Тзинча, Восприятие 50+, Пси-рейтинг 5
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная сложная (–10) проверка Восприятия
Дальность: на себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Описание: колдун чутко ощущает сдвиги и потоки Варпа, а потому может различить краткие мгновения событий, которые еще не произошли в кружащейся трясине грядущего. Многие колдуны от этих видений сходят с ума.

Поддерживая эту психосилу, колдун видит будущее достаточно чётко, чтобы это помогало ему действовать. На время действия психосилы колдун получает бонус для всех проверок, равный его удвоенному пси-рейтингу. Увы, каждый ход, пока действует эта сила, он получает 1к5 единиц урона Интеллекту.

ВЕЛИКИЕ ПСИХОСИЛЫ

Это очень могучие психосилы, постичь которые непросто, хотя некоторые из них остаются всего лишь усиленными вариациями психосил Хаоса Неделимого. Великие психосилы могут изучать лишь те, кому удаётся следовать по узкой тропинке между Губительными силами – то есть теми персонажами, что не связаны ни с одним из богов Хаоса. Такие способности позволяют еретикам-неприсоединившимся в полной мере использовать мощь каждой из Губительных сил.

Плоть, сотворённая богохульством (Порча)

Иные названия: Трансцендентность Эш'раиика, Опустошение души
Цена: 500 ОО
Требования: 60+ очков Порчи, Пси-рейтинг 6, психосила «Отвратительная опека»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (-10) проверка Порчи
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: душа колдуна — самое грязное из богохульств, на которое может взирать смертный, и мало кто способен созерцать её, не чувствуя тошноты или отторжения. Так ужасна природа колдуна, что вокруг него роятся демоны, отчаянно пытаясь разорвать завесу и ощутить ужас его присутствия. Эта психосила, как и её более слабая версия, была создана колдуном Эш'раиником, чтобы превратить его испорченность в преимущество.

Пока эта психосила действует, любое существо, пытающееся атаковать колдуна — в ближнем бою, с расстояния, психической силой или как-то иначе — должно совершить проверку Силы воли со штрафом, равным пятикратному пси-рейтингу колдуна. Если атакующий пройдет проверку, он может атаковать как обычно. Провал означает, что его отвращение не позволяет атаковать. Нападающий тратит действие атаки и любые оставшиеся действия в этом ходу впустую.

Психические феномены: демоническая орда, разрывающая ткань мироздания истончает завесу, делая рискованным слишком глубокое проникновение в Варп. Пока эта психосила действует, любой псайкер в радиусе 30 метров, вызывающий психический феномен, автоматически выбрасывает 100, таким образом, провоцируя прорыв Варпа.

Адский взрыв

Иные названия: Дикое колдовство, Гнев Игетмора
Цена: 600 ОО

Требования: Пси-рейтинг 5, талант Ненависть (любая)
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 30 метров х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун проникает в Варп, собирая сырую ненависть и концентрированную злобу. Колдун Игетмор, который долгое время был советником воителя Абаддона, подавлял гнев, ярость и сопрягал их в заклинание, внешне подобном черепу из черного пламени и кроваво-красных молний.
Эта сила считается психическим взрывом с радиусом равным пси-рейтингу колдуна (в метрах), который наносит 3к10+Пси-рейтинг единиц энергетического урона с Бронебойностью 10 и свойствами «Зажигательное» и «Разрывающее».

Вихрь гнева

Иные названия: Песня палача, Глубочайшая ярость
Цена: 400 ОО
Требования: Пси-рейтинг 6, таланты «Неистовство» и «Ненависть (любая)»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: радиус 10 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака
Описание: колдун проникает глубоко в Варп, призывая самую глубокую, самую тёмную ярость и ненависть, которые сможет найти и обрушивает их на всех находящихся поблизости. Хотя не существует колдунов Кхорна, многие возносят молитвы Кровавому богу, стремясь умаслить источник всей ярости.
Пока эта психосила действует, колдун и все существа в радиусе её действия немедленно переходят в состояние Неистовства, как если бы они обладали одноимённым талантом. Кроме того, они получают талант «Ненависть (Все)». Они будут оставаться в этом состоянии до тех пор, пока находятся в пределах радиуса силы.

Изначальное уничтожение (Порча)

Иные названия: Хохот кровожадных богов
Цена: 1000 ОО
Требования: Пси-рейтинг 7, 70+ очков Порчи
Действие: Полное действие
Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Порчи
Дальность: радиус 10 метров х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: колдун обрушивает на реальность сырую энергию Варпа, сжигая иллюзии материальной вселенной. Мало что может выстоять перед безжалостным потоком Имматериума, и лишь немногие остаются невредимыми. Многие колдуны считают эту силу отражением истинной природы богов Хаоса, чистейшим проявлением их желаний.
Изначальное уничтожение должно использоваться на Усиленном уровне мощи. Эта сила считается психическим взрывом, с центром в точке, где стоит колдун, с радиусом, равным дальности действия силы. Все существа в радиусе, кроме его самого, получают одно попадание, наносящее 1к10хПси-рейтинг единиц энергетического урона, со свойствами «Зажигательное» и «Оружие Варпа».
Психические феномены: Варп вскипает в неудержимом потоке, принося куда больше разрушений, нежели просто сожжение всего на своём пути. Вместо обычных психических феноменов дважды бросьте кости по таблице 6–3: Прорывы Варпа и немедленно примените оба эффекта.

Разбитое время

Иные названия: Расколотые часы, Осквернённое время
Цена: 400 ОО
Требования: Пси-рейтинг 6, психосила Предчувствие
Действие: Полудействие
Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы воли
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: опираясь на безвременную природу Варпа колдун нарушает линейное течение времени, переходя от одного мига к другому в как пожелает.
Колдун получает особенности «Сверхъестественный Ближний бой» , «Сверхъестественный Дальний бой» и «Сверхъестественная Ловкость», все показатели которых равны его пси-рейтингу. Кроме того, в любой раунд колдун может исчезнуть из реальности на количество раундов (которым не обязательно быть послежовательными), равному количеству степеней успеха в проверке Использования Варпа. Он окажется вновь в том же месте, откуда исчез, когда решит снова появиться.

Разрыв завесы

Иные названия: Зов, Призыв Орды
Цена: 500 ОО
Требования: Пси-рейтинг 5, умение Запретное знание (Варп)+20
Действие: Полное действие
Использование Варпа: напряжённая (–40) проверка Силы воли
Дальность: радиус 10 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: завеса между реальностью и Варпом разрывается, позволяя демонам пробраться сквозь неё и выместить свою злобу в тварном мире. Многие колдуны считают, что возможность разорвать эту преграду одной лишь мыслью — вершина магического искусства.
Колдун создает область указанного радиуса, в которой разрушается преграда между Варпом и реальностью. В этой области все психические силы должны использоваться на Усиленном уровне мощи, и ко всем результатам бросков по таблице 6-2: Психические феномены добавляется +20. Кроме того, за каждую степень успеха в проверке Использования Варпа в области будет проявляться один младший демон (какой именно – решать колдуну), каждый из которых останется на количество раундов, равное пси-рейтингу колдуна, прежде чем уйдёт обратно в Варп. Пока воздействие этой психосилы не закончилось, её нельзя сотворить повторно.

ТЕЛЕПАТИЯ

Телепаты могут прикасаться к умам других и контролировать их. От грубого подавления воли до тонкого обмана восприятия — телепаты могут придавать мыслям форму одной лишь своей прихотью. Однако чтобы слышать умы окружающих, чувствовать переполняющие смертных эмоции и оставаться в здравом уме, требуется великая дисциплина, и многие телепаты не способны

полностью отрешаться от вечной болтовни чужих умов. В результате у одних телепатов возникает отвращение ко всем прочим людям, а другие теряют себя, захваченные причудами личности и убеждениями, которые отпечатываются в их умах на протяжении многих лет телепатических контактов. Лишь немногим достаёт силы воли и уверенности в себе, чтобы противостоять такой участи.

Глубина и сила способностей телепата определяются его пси-рейтингом. При пси-рейтинге 1-2 псайкер может только отправлять и получать сообщения, равносильные устному общению. При пси-рейтинге 3-4 псайкер также может отправлять и получать визуальные сообщения, хотя они могут быть только чёрно-белыми, призрачными или иным образом нечеткими. При пси-рейтинге 5-6 любые изображения будут чёткими, ясными, цветными и сопровождаются иными ощущениями — звуком, вкусом и т. д. — в зависимости от ситуации. При пси-рейтинге 7 или выше, псайкер отправляет сообщения настолько мощно, что любое общение на более высоком уровне мощи, чем Скованный, воспринимается как крик, если его не использовать осторожно.

Подчинение

Иные названия: Низвержение, Кукловод
Цена: 200 ОО
Требования: психосилы «Уловка» и «Передача мыслей»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная сложная (–10) проверка Силы воли
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: псайкер проникает в разум цели и заставляет его действовать против его воли. Сильнейший телепат может заставить человека даже покончить с собой, подавив основной инстинкт самосохранения. Немногие псайкеры настолько могущественны, но хаос, который может вызвать безжалостный колдун, ломая разумы, всё еще значителен.

Псайкер должен выбрать одну цель в пределах действия психосилы и в поле своего зрения. Цель может сопротивляться психосиле с помощью проверки Силы воли. В случае успеха псайкера, цель должна подчиняться его приказам. Приказы должны быть простыми и выполнимыми в течение одного раунда – например, «Беги», «Упади», «Нападай на ближайшую цель» и так далее. Если выполнять такой приказ опасно для жизни цели, она получает +20 к своей встречной проверке Силы воли.

Уловка

Иные названия: Ведьмина ложь, Затуманивание разума
Цена: 100 ОО
Требования: психосила Передача мыслей
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 1 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: псайкер затуманивает восприятие цели, заставляя её чувствовать глубокое доверие к себе и облегчая любое взаимодействие. Эта психосила – источник постоянного страха для власть имущих Империума, и на то есть веские причины, поскольку ведьмы-отступники на протяжении всей истории человечества использовали свою мощь, чтобы подорвать доверие к властям предержащим и бросить им вызов.

Псайкер должен выбрать одну цель в пределах действия психосилы и в поле своего зрения. Цель может сопротивляться психосиле с помощью проверки Силы воли. Пока эта психосила действует, псайкер получает бонус +5 х пси-рейтинг ко всем проверкам Социальных умений. Помните, что уловка – это не контроль разума, и псайкер не может заставить жертву действовать против своих суждений, повредить самой себе или закрыть глаза на открытую враждебность со стороны самого псайкера.

Вдохновление

Иные названия: Бодрость духа, Не поддаваться страху
Цена: 100 ОО
Требования: психосила «Передача мыслей», талант «Сопротивляемость (Страх)»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: радиус 3 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: псайкер способен укреплять дух товарищей, распространяя вокруг себя волны уверенности и боевого настроя, что прогонят страхи и усилят праведную ненависть. Эльдарские чародеи и имперские санкционаты ис-

Таблица 6-4 Вторжение в разум

Раунд	Изученная информация
Первый раунд (Контакт)	Псайкер устанавливает связь с разумом жертвы и получает основные сведения о ней – имя, настроение, состояние физического и психического здоровья.
Второй раунд	
(Поверхностные мысли)	Теперь псайкер может понять поверхностные мысли жертвы – одолевающие её сейчас страхи и сомнения, распознать ложь и т. д. Также он узнает уровень Порчи жертвы.
Третий раунд (Кратковременная память)	Псайкеру открываются воспоминания жертвы за последние двенадцать часов или с того мига, когда жертва в последний раз спала. Также ему открываются возможные незначительные секреты жертвы – например, простые пароли или переживания, которые она хотела бы утаить. Если у жертвы есть показатель Тёмной славы, псайкер узнаёт и его.
Четвёртый раунд (Подсознание)	Псайкер узнаёт всё о людях, местах и объектах, что жертва считает важными и постигает связи между ними. Ему также становятся известны убеждения, мотивация и личные цели своей жертвы, а также любые её связи или тщательно скрываемые шифры и наиболее важные события в её жизни.
Пятый раунд (Слом разума)	Псайкер может распоряжаться в разуме жертвы как хозяин. Её разум для него – открытая книга. Псайкер может использовать эту технику, чтобы распознать ложные воспоминания или осознать, что личность жертвы – фальшивая.

пользуют похожие психосилы, чтобы укрепить волю своих союзников в бою против ужасающих противников.
Количество целей, равное пси-рейтингу псайкера (считая самого псайкера) могут немедленно сбросить воздействие Подавления огнём и получить бонус +10 ко всем броскам Силы воли, предпринятых для сопротивления Страху. Союзники, затронутые силой, теряют эти бонусы, как только выходят из зоны её действия.

Связь разумов

Иные названия: Варп-шепот, Тихий голос
Цена: 200 ОО
Требования: психосила «Передача мыслей»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: ординарная (+10) проверка Силы воли
Дальность: 1 километр х пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: будучи естественным развитием более примитивных техник телепатии, эта сила позволяет псайкеру сформировать устойчивую психическую связь между собой и соратниками, позволяя им обмениваться мыслями на больших расстояниях. Культисты Хаоса считают, что так говорят друг с другом демоны, что это более правдивый и чистый способ передачи информации, а тайные организации всех видов ценят быстрый и незаметный обмен сообщениями, который позволяет телепатия.
Пока эта психосила действует, псайкер и количество согласившихся на связь разумов людей поддерживают между собой телепатический контакт, что позволяет им общаться мгновенно и беззвучно. Эта психосила требует зрительного контакта между псайкером и всеми остальными участниками в миг сотворения, но после этого зрительный контакт не обязателен.

Вторжение в разум

Иные названия: Червь мыслей, Глубокий допрос, Вор памяти
Цена: 200 ОО
Требования: психосила «Передача мыслей»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 1 метр х пси-рейтинг
Поддержание: Полное действие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: псайкер проникает в разум одного существа, взламывая слои защиты внутри него, чтобы прочесть мысли, как поверхностные, так и скрытые. Слуги Инквизиции часто используют такие методы для допроса особо стойких подозреваемых, и именно поэтому их так боятся враги Империума, но они далеко не единственные, кто использует псайкеров, чтобы красть секреты из чужих умов.
Чтобы полностью исследовать разум человека, требуется пять последовательных раундов. При этом колдун должен предпринимать проверку Использования Варпа каждый ход, пока психосила поддерживается. Модификаторы проверки определяются, когда колдун бросает первую проверку и больше не меняются. Психические феномены могут произойти только в первый ход. Если проверка Использования Варпа псайкера была успешна, то он получает информацию из разума цели, которая зависит от того, как долго он успешно поддерживал силу. Если псайкер проверку проваливает, значит он оказался неспособен проникнуть глубже – его выбрасывает из разума цели, а психосила прекращает своё действие. Тем не менее, псайкер сохраняет все знания, которые он уже получил от использования силы до этого мига.
Псайкер может попытаться сотворить эту психосилу осторожно, не давая цели узнать, что в её разум проникли. Это делает проверку Использования Варпа тяжелой (-20), а саму психосилу при этом можно творить лишь на Скованном уровне мощи.

Психический вопль

Иные названия: Вой баньши, Осколок агонии, Убийца душ
Цена: 300 ОО
Требования: психосила «Передача мыслей»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы воли
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: разум псайкера высвобождает волну психической силы, что отдаётся в разуме цели, причиняя сильную боль, которая может ранить или вывести врага из строя. Эльдары называет это воем баньши, который вырывает души из тел, криком, который чувствуешь душой, а не ушами, а многие псайкеры-люди, как санкционаты, так и изменники знакомы с телепатическими техниками, которые могут ввергнуть разум в пучину страданий и поранить саму душу.
Эта сила считается психической стрелой, который наносит 1к10 единиц взрывного урона, а также ещё +2 за каждую единицу пси-рейтинга, со свойствами «Шоковое» и «Оружие Варпа». Цель получает штраф к проверке Выносливости, предпринятом для противостояния эффектам свойства «Шоковое», равный -5 х пси-рейтинг псайкера. Кроме того, при успешном сотворении эта психосила всегда будет попадать в голову цели, а не в случайное место, поскольку напрямую влияет на разум цели.

Передача мыслей

Альтернативные названия: Эхо мысли, Прошёптанная воля
Цена: 100 ОО
Требования: нет
Действие: Свободное действие
Использование Варпа: встречная простая (+40) проверка Силы воли
Дальность: 1 километр х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: нет
Описание: Псайкер может передачать свои мысли в умы окружающих. Это грубейшая и самая простая из всех телепатических техник, что известна огромному количеству псайкеров всех мастей.
Псайкер может передать короткое сообщение — не более одного предложения за каждую единицу пси-рейтинга — нескольким лицам (не более двух за каждую степени успеха, набранную в проверке Использования Варпа) или каждому существу в пределах дальности действия силы.
Существа, которые не хотят, чтобы с ними связывались таким образом, могут сопротивляться с помощью проверки Силы воли, получая +20 к её результату, если они не понимают язык псайкера, так как многие процессы мышления связаны со структурой языка.

ТЕЛЕКИНЕЗ

Искусство телекинеза — это превращение силы разума в силу физическую. Телекинетики, практикующие эту дисциплину, собирают воедино эмоции и ментальную силу, используя мощную пси-энергию, способную влиять на движение объектов и бросать вызов законам физики.

Стрела силы

Иные названия: Стрела Курноуса, Пуля разума, Разрушительный импульс, Яростное эхо
Цена: 200 ОО
Требования: психосила «Разум превыше материи»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: ординарная (+10) проверка Силы воли
Дальность: 10 метров х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака
Описание: псайкер собирает свою волю, объединяя ее в снаряд размером с кулак. Эльдары, когда они вообще склонны рассказывать о своих знаниях, говорят о стрелах бога-охотника Курноуса, которые бьют незаметно и бесшумно, а псайкеры Империума, когда не учат сбалансированному и хладнокровному телекинезу, рассказывают о разрушительных мыслях и праведной ярости, принимающих физическую форму.
Эта сила считается психической стрелой, который наносит 1к10+2 единиц ударного урона, а также ещё +2 единицы за каждое очко пси-рейтинга, с Бронебойностью 0. Если псайкер поражает цель, набрав не меньше четырех степеней успеха в проверке Использования Варпа, цель также отбрасывает на 1к5 метров и Сбивает с ног. На особенно крупные цели – танки, великие демоны или титаны – сбивание может и не сработать (по решению мастера).

Телекинетический шквал

Иные названия: Презрение Девы, Ведьмин шквал, Телекинетический натиск
Цена: 350 ОО
Требования: психосилы «Стрела силы» и «Разум превыше материи»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли
Дальность: 10 метров х пси-рейтинг
Поддержание: нет
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: воля псайкера превращается в поток стрел невидимой силы, похожий на шквал огня из автоматического оружия. Ученые Империума хранят закованные в цепи гримуары ведьмовских знаний, повествующих о шквалах призрачной силы или жестоком телекинетическом натиске, а эльдарские колдуны поют песни Лилит, Девы, чья ярость проявляется в жестоких вспышках, что сияют как лунный свет.
Эта сила считается психической бурей, которая наносит 1к10 единиц ударного урона, и ещё +3 единицы за каждое очко пси-рейтинга, с Бронебойностью 0.

Разум превыше материи

Иные названия: Призрачные руки, Эфирное движение
Цена: 100 ОО
Требования: нет
Действие: Полудействие
Использование Варпа: проверка Силы воли; Особое (см. ниже)
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака (если используется для броска цели), Концентрация
Описание: основная телекинетическая техника – универсальный и чрезвычайно полезный инструмент в арсенале любого псайкера и ценное управлять физическим миром силой мысли. Человеческие псайкеры, санкционированные Империумом или скрывающиеся в тенях так называемой цивилизации, говорят о «касании призрачными руками» или о наполнении объектов движением или силой инерции, которые в противном случае не существовали бы.
Псайкер может использовать эту психосилу одним из трех способов: постоянное движение, быстрый толчок или сильный бросок.
При использовании постоянного движения, проверка Использования Варпа является рутинной (+20), и псайкер может перемещать любой объект в пределах действия силы и в поле своего зрения, который весит не более 10 килограмм х пси-рейтинг. Объекты, перемещаемые таким образом, будут двигаться слишком медленно, чтобы их можно было использовать для атаки, а когда псайкер прервёт психосилу, предмет медленно опуститься на землю.
При быстром толчке проверка Использования Варпа является встречной ординарной (+10) проверкой Силы воли против одной цели, находящейся в пределах действия психосилы и в поле зрения псайкера. Если цель не проходит проверку, её отбрасывает на количество метров, равное пси-рейтингу, плюс дополнительный метр на каждую степень успеха.
При использовании сильного броска, проверка Использования Варпа становится серьёзной (+0) и позволяет псайкеру поднимать объекты весом не более 5 кило-

грамм х пси-рейтинг и бросать его во врага, находящегося в пределах действия психосилы, нанося ему 1к10 единиц ударного урона, и ещё +1 единицу за каждые 5 килограмм массы объекта.

Точный телекинез

Иные названия: Утончённая воля, Рука духа, Радужный захват Эдрианэ
Цена: 100 ОО
Требования: психосила «Разум превыше материи»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли
Дальность: 5 метров х пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Описание: настоящий телекинетик способен не только неуклюже передвигать крупные объекты. Телекинез можно применять искуснее, но для этого нужна немалая внимательность и точность. Мудрецы Адептус Астра Телепатика говорят об «утончённой воле», как о состоянии спокойной решимости, а эльдарская легенда рассказывает о провидице Эдрианэ, чьи психические прикосновения славятся бесподобной ловкостью.
Эта психосила позволяет псайкеру телекинетически делать всё, что он бы сделать голыми руками – например, управлять сложным устройством, шарить в кармане, использовать оружие или схватить противника. В любых обстоятельствах, когда рассматриваемая задача потребует проверки характеристики, псайкер заменяет её Силой воли. Его пси-рейтинг заменяет его бонус Силы, пока псайкер использует эту силу.

Телекинетический щит

Иные названия: Оплот, Кинетический щит, Убежище воли
Цена: 200 ОО
Требования: Сила воли 45+, психосила «Разум превыше материи»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: ординарная (+10) проверка Силы воли
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: псайкер создает барьер отрицания и сопротивления, который отклоняет атаки его врагов, как если бы он был твердым объектом. Древние, давно похороненные знания времен Ереси называют эту психосилу Кинетическим щитом и рассказывают, что великие псайкеры прошлого могли когда-то защитить отряды или даже армии такими большими и непроницаемыми барьерами.
Пока эта сила действует, считается чтобы все зоны попадания псайкеры защищены Укрытием со количеством очков Брони равным его пси-рейтингу. Оружие со свойством «Оружие Варпа» не игнорирует эти очки Брони.

Телекинетическое оружие

Иные названия: Острейшая грань, Вирд-нож, Эфемерная бритва
Цена: 200 ОО
Требования: психосила «Разум превыше материи»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли
Дальность: на себя

Таблица 6-5 Результаты личного прорицания

Степень успеха	Результат
1	**Рок**: псайкер получает смутное предупреждение о величайшей опасности или препятствии, с которым столкнётся рассматриваемая цель. Это лишь неясный намек на то, что будет впереди.
2	**Враги и неприятности:** псайкер узнает о самой значительной преграде цели и ещё о двух неприятных обстоятельствах, с которыми она столкнётся.
3	**Друзья и преимущества:** псайкер получает дополнительное знание о величайшем преимуществе или оружии, которым обладает цель.
4+	**Судьба**: псайкер знает всё вышеперечисленное, и может также дать цели совет, выраженный в виде загадочной фразы.

Поддержание: Свободное действие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: разум псайкера обращается в невероятно острый клинок психической силы, который с презрительной лёгкостью рассекает плоть и броню лучше любого меча. Ходят слухи, что в глубинах ульев обитают культы убийств, которые лишают врагов жизни, не беря в руки оружия, лишь в помощью этой способности.
Пока эта сила действует, у псайкера есть созданный из психической энергии меч. Если у псайкера нет нужного таланта «Владение оружием», он не получает штрафа за это. Псайкер может использовать меч, как любое другое холодное оружие . Клинком можно Парировать, и он не может быть уничтожен оружием со свойством «Силовое поле». Телекинетический клинок наносит 1к10+Пси-рейтинг единиц резаного урона с Бронебойностью, равной пси-рейтингу псайкера. К урону добавляется бонус Силы по общим праилам.

ПРОРИЦАНИЕ

Предсказатели стремятся разглядеть скрытое прошлое и узнать ход будущего. Их способности позволяют заглядывать в Имматериум, и искать там ответы. Такую дисциплину нелегко освоить, ибо смотреть в Варп тяжело и даже опасно – нередко это приводит к безумию тех, кто не совсем готов принять всё великолепие эфира.
В отличие от большинства способностей, некоторые психосилы Прорицания используют в проверке Использования Варпа не Силу воли, а умение «Псичувство», т. к. они меньше полагаются на крепость духа псайкера и больше – на его понимание Имматериума.

Предчувствие

Иные названия: Мгновенное предвидение, Отвержение Карги, Любимчик фортуны
Цена: 100 ОО
Требования: умение «Псичувство»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: ординарная (+10) проверка «Псичувства»
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Описание: разум псайкера скользит в Варпе, ища намёки на ближайшее будущее и стараясь различить угрозы которых можно было бы избежать. Многие латентные псайкеры не знают о том, каким даром они обладают, полагая, что им просто везло, а эльдарские провидцы описывают его как неповиновение плетущей судьбу богине-

старухе, Морай-Хег.
Пока эта психосила действует, псайкер получает бонус ко всем проверкам Избегания, равный его удвоенному пси-рейтингу.

Противоестественная осведомлённость
Preternatural Awareness
Иные названия: Взгляд, от которого не укрыться
Цена: 100 ОО
Требования: психосила «Предчувствие»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: сложная (-10) проверка «Псичувства»
Дальность: на себя
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Атака, Концентрация
Описание: восприятие псайкера сосредоточено на непосредственном окружении, где оно выискивает малейшие возмущения или незначительнейшие изменения.
Пока эта сила действует, псайкер получает особенность «Сверхъестественное Восприятие», показатель которой равен его пси-рейтингу. Кроме того, он получает бонус к Инициативе, равный количеству степеней успеха в проверке Использования Варпа.

Вещее уклонение
Иные названия: Видения судьбы, Побег пророка
Цена: 200 ОО
Требования: психосила «Предчувствие»
Действие: Реакция
Использование Варпа: сложная (-10) проверка Восприятия
Дальность: на себя
Поддержание: нет
Подтип: Концентрация
Описание: понимание Варпа даёт псайкеру возможность избежать атак противников, не полагаясь на рефлексы тела. Прозревать Варп таким образом может только опытный псайкер, и применять такую психосилу часто получается лишь у очень могущественных прорицателей – например, эльдарских провидцев.
Всякий раз, когда псайкеру нужно пройти проверку «Уклонения», он может вместо этого попытаться сотворить эту психосилу. В случае успеха, псайкер избегает атаки точно так же, как если бы он прошел проверку «Уклонения».

Личное прорицание
Иные названия: Чтение таро, Бросание рун
Цена: 200 ОО
Требования: психосила «Предчувствие»
Действие: особое (см. описание)
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Псичувства
Дальность: 1 метр
Поддержание: нет
Подтип: Концентрация
Описание: взор псайкера устремляется в бесконечные потоки Варпа, чтобы найти будущее одного конкретного человека. Базарные гадалки и другие мелкие провидцы способны узреть всего лишь смутные образы, а для получения чего-то больше требуется настоящее умение. В Империуме для предсказаний распространено императорское таро, а эльдарские провидцы обычно полагаются на крошечные, психопроводящие руны. Но в бесчисленных цивилизациях по всей галактике существуют неисчислимые миллиарды различных методов гадания.
Для начала, использующий психосилу должен указать что он хочет узнать. Это может быть нечто совершенно определённое, вроде «Какие силы защищают Базилику Механикус на Белакане?», или неопределенно, например «Как мне достичь славы и силы во имя Тёмных богов?». Чем точнее вопрос, тем более конкретным может быть толкование. Сформулировав вопрос, псайкер проводит следующие тридцать минут, используя разные пси-приёмы — раскладывая карты Таро, изучая внутренности экзотических зверей, метая рун, глядя в огонь, насыщенный токсинами, или применяя любой из бесчисленного множество других методов. Потом псайкер предпринимает проверку Использования Варпа, чтобы найти нужную нить судьбы. Каждая степень успеха раскрывает больше информации, как объяснено в таблице 6-5: Результаты личного прорицания.

Проблеск
Иные названия: Миг просветления, Уловка ведьмы, Тень из-за пелены
Цена: 100 ОО
Требования: психосила «Предчувствие»
Действие: Полудействие
Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка «Псичувства»
Дальность: на себя
Поддержание: нет
Подтип: нет
Описание: псайкер тянется к Варпу, чтобы уловить один-единственный из возможных вариантов будущего, расстилающихся перед ним — тот, в котором он преуспевает

Таблица 6-6: Презрение Варпа

Бросок к100	Эффект
0-50	**Ничего**: все усилия еретика встречают тишина и спокойствие; он потерпел неудачу, но остался невредим.
51-80	**Насмешка**: подобный рёву демонический хохот наполняет измученный воздух – тварь Варпа осмеивает худшие секреты и позор героя. Персонаж получает 1к5 очков Порчи.
81-90	**Поражение**: сырая энергия Варпа взрывается, и персонаж получает 2к10 единиц энергетического урона со свойством "Оружие Варпа". Бурлящие энергии наполняют персонажа, и он получает 1к10 очков Порчи.
91-100	**Нападение**: младший демон является, дабы разобраться с самонадеянным еретиком. Младший демон или похожая сущность Варпа (выбранная мастером) появляется в ходе ритуала. Этот демон не подвластен никому. Если ритуал должен был вызвать демона, то демон появляется, но не подчиняется призвавшему и немедленно на него нападает.
101-121	**Одержимость**: Хаос наказывает еретика за высокомерие, превращая его в игрушку, а нечистый дух — или что похуже — пытается поразить его разум. Если ритуал должен был вызвать демона, то демон появляется, но не подчиняется призвавшему, а пытается овладеть его телом.
121+	**Поглощение**: реальность раскалывается и кричащего еретика затягивает в Варп или превращает в безмозглую, ноющую лужицу скрученной плоти. Персонаж завидует мертвым.

в определённом деле, а испытания и преграды, которые, что могут помешать, отступают. Беспринципные псайкеры часто используют эту силу, чтобы проворачивать всевозможные незаконные дела, и их сверхъестественное мастерство во множеств сферы вызвано как пророческим талантом, так и с любым «мирским» умением.

Первая проверка умения (кроме «Уклонения»), которую псайкер предпримет до конца своего следующего хода, получает бонус, равный его пятикратному пси-рейтингу.

Предсказанный удар

Иные названия: Безжалостный клинок Кхейна, Предвидение храмовников

Цена: 300 ОО

Требования: психосилы «Предчувствие» и «Вещее уклонение»

Действие: Свободное действие

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Псичувства

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Описание: иногда легче различить своё будущее, чем будущее других — искать эхо своей души, а не незнакомых противников. Тем не менее, псайкер научился делать именно это, видя, как сражаются его враги, распознавая мгновения слабости и ища возможности для удара. Эльдарские чародеи часто используют эту психосилу в своих интересах, поражая сверхъестественной точностью своих атак.

Первая проверка Ближнего или Дальнего боя, которую псайкер предпримет в этом ходу, получает бонус, равный его пятикратному пси-рейтингу.

Обряды и ритуалы

«Великий ужас Варпа касается множества умов; не только разум ведьмы может проникать в глубины Имматериума. Благодаря грандиозным ритуалам и тайным обрядам посвящённые могут говорить с богами и вымаливать их милость»

— Вэндар Геррот, Архитектор богохульства

Колдовство, варп-ремесло, магия — называйте это как хотите, но в сорок первом тысячелетии это реальная и смертоносная сила. Империум относится к «тёмной магии» как к величайшему злу, ужасной опасности, ожидающей любого, кто захочет изучать запретные знания. Истинная природа этих практик гораздо сложнее – это настоящий собой клубок парадоксов и противоречий.

Точно известно лишь то, что использование определённых сродственных формул и эзотерических уравнений, разнообразно выраженных простыми жестами или словами или посредством сложных ритуалов убийств и разжигания ссор, позволяет пронести через ткань реальности частицу Варпа. Это варп-ремесло может быть использовано для изменения и осквернения Материума, наполнения объектов неестественной мощью, изменения плоти, призыва сущностей Эмпиреев и даже умышленного создания разрывов и трещин в структуре реальности. Проведение столь гнусных обрядов или даже поиски сведений о них в Империуме – это преступление, что карается смертью и отлучением.

Тёмные искусства приходиться либо изучать самостоятельно, ставя эксперименты и набираясь опыта – а это очень опасная стезя – или же избрать столь же тернистый путь обучения у мастера-оккультиста или даже демона. Как таковые, знания о тёмных ритуалах обычно отрывочны и противоречивы, поэтому одному колдуну может быть достаточно совершать пассы руками и читать заклинания, а другому не обойтись без жертвенной крови и начертанных знаков.

«Ритуал Хаоса» — всеохватывающий термин, обозначающий разнообразные обряды, оккультные формулы и странные церемонии, с помощью которых можно менять реальность силами Варпа или призывать его обитателей. Ритуалы Хаоса могут принимать бесконечное множество форм, но почти всегда будут противоречивы, пагубны и иррациональны. Как правило, такие обряды нужны, чтобы вредить реальности, используя безумные формулы.

В бесконечных тёмных потоках Варпа совершаемый ритуал подобен вспышке света, предназначенной привлечь внимание демонов и облегчить их переход через завесу. Порой ритуалы используют для столь вожделенного нарушения физических законов и высвобождения тёмных энергий, которые колдун сможет использовать как ему вздумается. Варп-ритуалы очень опасны, а пределы их возможностей ограничены лишь развращённым воображением человечества и вечной злобой Губительных сил.

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛОВ ХАОСА

В игре ритуалы Хаоса служат для получения определённых результатов. Конкретные ритуалы могут применять для того, чтобы призвать демонов, захватить тело несогласной жертвы, связаться с могущественной сущностью, заразить область нечистой силой, прочесть будущее, оживить мёртвых или просто разорвать ткань реальности и даровать демонам возможность резвиться вволю. Этот перечень можно продолжать бесконечно. Главное правило – чем опаснее и сильнее желаемый результат, тем труднее ритуал.

Ритуалы требуют времени и подготовки, а на этом пути встречается много трудностей. Порой для ритуала необходимы расходные материалы (редкие вещества, жертвы и т. п.) или нечто более мистическое – например, определённые положение небесных тел, определённое место и так далее. Другая трудность состоит в том, что ритуал привлекают нежелательное внимание (например, агентов Империума или эльдаров), что может сильно осложнить жизнь культтиста.

У ритуалов бесконечное количество применений, а Хаос редко бывает последовательным. Тем не менее, человеческие страдания и смерть – неотъемлемая часть большинства обрядов (высвобождение эмоциональной и психической энергий суть мясо и вино для обитателей Варпа), и часто работает то, что маги называют «правилом сродства», то есть желательность использовать в обряде близкие по духу действия и предметы. Например, в ритуале для призыва демона Нургла можно использовать тухлые внутренности живых существ, ржавые инструменты, больных и зараженных жертв, поскольку всё это близко по духу вызываемой сущности.

С другой стороны, ритуал может быть построен так, чтобы помочь ослабить преграду между реальностью и Варпом. В таких случаях, применяемые в ритуалах галлюциногенные препараты, запутанные заклинания и

Таблица 6-7: Модификаторы ритуалов призыва

Модификатор	Условия (сложите все применяемые модификаторы, чтобы получить итоговый модификатор от +60 до –60).
+30	Призыватель знает истинное имя демона Призыватель имеет метку бога-покровителя демона
+20	«Звёзды не лгут» — благоприятные обстоятельства. Призыватель поклялся в верности хозяину или делу демона или Предан богу-покровителю демона
+10	Ритуал следует «правилу сродства». Демону была предложена достойная жертва У призывателя есть артефакт, связанный с демоном
0	Призыватель знает вид демона, и кому тот служит
-10	Призыватель мало знает о том, кого он собирается призывать
-20	Призыватель поклялся в верности хозяину или делу демона или Предан богу, противоположному богу-покровителю демона.
-30	Призыватель не знает ничего о том, кого он собирается призывать. Призыватель недавно вызывал или командовал демонами, что служат богу, противоположному вызываемому демону

вход в транс могут применяться, чтобы подготовить умы участников к видениям лежащего за гранью реальности, которые могут прокладывать себе путь сквозь разрушающиеся синапсы наблюдателей, чтобы принять физическую форму.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РИТУАЛОВ В ИГРЕ

Количество ритуалов Хаоса, существующих в сорок первом тысячелетии огромно, и они немало помогают идущей игре, даруя доступ к великим силам и к ещё более великим уродствам, попутно взымая плату. Ритуалы Хаоса следуют единой структуре, описанной ниже.

Шаблон ритуала Хаоса

Ритуал имеет следующие переменные:

Описание: этот раздел описывает, что это за ритуал, для чего он проводится, его происхождение и излагает другие подходящие факты.

Требования: в этой графе описано, что требуется для проведения ритуала – определённые расходные материалы, время, место и так далее, а также наличие определённых умений, талантов, особенности, уровня Порчи или значения Тёмной славы. Насколько хорошо эти проверки будут пройдены, и насколько точно обряд будет проведён, может повлиять на его результат. Успех ритуала может зависеть от многих факторы, как эзотерические, так и обыденные. Конкретные примеры такого влияния на демонические ритуалы можно найти в **таблице 6-7: Модификаторы ритуалов призыва.**

Эффекты: эффект успешно проведённого ритуала.

Продолжительность: как долго будет длиться эффект ритуала.

Цена: цена в физическом и духовном плане для тех, кто проводит ритуал – от телесного вреда до демонического гнева.

Цена провала: все неудачные попытки контролировать Варп имеют неприятные последствия. Они перечислены здесь, и, как правило, представлены психическими феноменами, прорывами Варпа или – в особых случаях вроде призыва демонов или открытия разрывов – эффектом под названием презрение Варпа, подробно описанном в **таблице 6–6: Презрение Варпа.**

ПРОВЕРКА ПОДЧИНЕНИЯ ДЕМОНА

Командование демоном – непростое дело, так как даже слабейшая из сущностей, которые могут ответить на зов колдуна – злокозненная тварь, сотканная из ярости и ненависти, которое скорее разорвёт смертного на части ради забавы, чем станет служить. Чтобы управлять призванным демоном, еретик должен побороть его волю. Это отражается встречной проверкой Силы воли, которая занимает Полное действие. Если призыватель является псайкером, он может добавить +5 к своей проверке за каждую единицу своего пси-рейтинга. Эта проверка дополнительно модифицируется обстоятельствами из таблицы 6-7: Модификаторы ритуалов призыва, особенностью «Демоническое присутствие» и любыми другими подходящими факторами.

Если призыватель побеждает, он может дать демону приказ, и тот будет чётко и точно следовать его устным и телепатическим инструкциям. Если призыватель провалит проверку, демон сможет делать всё, что пожелает, и обычно начинает с того, что вымещает свою злобу на незадачливом демонологе.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ПОДЧИНЕНИЯ

Демоны – это чуждые и ненадежные существа даже в лучшие времена, и всегда разумно поручать им то, для чего они лучше всего подходят – для резни и бойни. Если демон каким-то образом вынужден идти против своей природы, он может попытаться вырваться из-под власти призывателя – это обсчитывается как ещё одна проверка Подчинения демона, в которой призыватель получает штраф -30.

ПРИМЕРЫ РИТУАЛОВ ХАОСА

Ниже описано несколько часто используемых ритуалов, известных многим из тех, кто связан с Губительными силами.

Вызов солдата Владыки Черепов

Хотя у Кхорна нет последователей-колдунов, он часто полагается на то, что смертные, вызовут его демонов в материальную вселенную. Готовящие убийство культисты творят этот ритуал, чтобы вызвать кровопускателя – одного из демонических солдат Кхорна, что выполнит их приказ и убить их врагов.

Требования: ритуал должен проходить на месте битвы или убийства и требует круга призыва, отмеченного заклинаниями и символами, священными для Бога Крови. В основные точки на круге нужно расставить жаровни с кипящей кровью и горящими угольями, взрослый

убийца или хищный зверь должен быть ритуально убит и обескровлен, а правильные молитвы Владыке Черепов вознесены голосом, напоминающим скорее грубый звериный рёв, нежели человеческую речь. Чтобы ритуал прошёл успешно, требуется тяжёлая (-20) проверка «Запретного знания (Демонология)», модифицированная с помощью **таблицы 6-7: Модификаторы ритуалов призыва.** Если демон был успешно вызван, то необходимо немедленно пройти проверку Подчинения демона, чтобы управлять им.

Эффекты: в центре круга призыва появляется кровопускатель (см. стр. 352).

Продолжительность: призванный кровопускатель остается материальным в течение 1к5+5 раундов, плюс один дополнительный раунд за каждую степень успеха в проверки при проведении ритуала. Это время может быть больше в местах, где завеса между реальностью и Варпом тонка, или если демон убьёт достаточно живых существ, чтобы продлить время своего пребывания в Материуме. По усмотрению мастера, ритуал можно использовать, чтобы вызвать демона и поручить ему определённое задание. В этом случае демон может оставаться телесным достаточно долго, чтобы выполнить его.

Цена: независимо от того, успешен ритуал или нет, немедленно совершите бросок по **таблице 6–2: Психические феномены**. Кроме того, безумная ярость, сопровождающая ритуал Кхорна, вынуждает всех участников пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли или впасть в Неистовство, аналогично действию одноимённого таланта (см. стр. 124), и наброситься на всех находящихся поблизости. Это может помешать совершить проверку Подчинения демона.

Цена провала: ошибка требует броска на презрение Варпа (см. **таблицу 6–6: Презрение Варп**а), к результату которого нужно добавить +10 за каждую степень провала после первой.

Вызов служанки Слаанеш

Слуги Князя Мучений многочисленны и разнообразны, но большая их часть – это демонетки, служанки и придворные своего хозяина и создателя. Пресыщенные излишествами культисты втягивают демонеток в материальный мир, чтобы вкусить смертных ощущений или поучаствовать в оргиях разрушения.

Требования: ритуал должен проходить в месте, где творились акты великого разврата и невоздержанности, и требует начертить круг призыва, отмеченный заклинаниями и символами, священными для Темного князя. Вокруг места ритуала нужно расположить кадильницы с галлюциногенными благовониями и множество опьяняющих эликсиров. Шесть взрослых людей, обезумевших от благословенных наркотиков, должны быть изрезаны умащёнными маслами ножами, покрытыми демоническими рунами, а затем убиты. Чтобы ритуал прошёл успешно, требуется тяжёлая (-20) проверка «Запретного знания (Демонология)», модифицированная с помощью **таблицы 6-7: Модификаторы ритуалов призыва**. Если демон был успешно вызван, то необходимо немедленно пройти проверку Подчинения демона, чтобы управлять им.

Эффекты: в центре круга призыва появляется демонетка (см. стр. 353).

Продолжительность: призванная демонетка остаётся материальной в течение 1к5+5 раундов, плюс один дополнительный раунд за каждую степень успеха в проверки при проведении ритуала. Это время может быть больше в местах, где завеса между реальностью и Варпом тонка, или если демон убьёт достаточно живых существ, чтобы продлить время своего пребывания в Материуме. По усмотрению мастера, ритуал можно использовать, чтобы вызвать демона и поручить ему определённое задание. В этом случае демон может оставаться телесным достаточно долго, чтобы выполнить его.

Цена: независимо от того, успешен ритуал или нет, немедленно совершите бросок по таблице 6–2: Психические феномены. Кроме того, всепоглощающий экстаз, сопровождающий связанный со Слаанеш ритуал, заставляет всех участников пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли или полностью отдаться наслаждению и мукам (при этом участники считаются Оглушёнными). Это может помешать совершить проверку Подчинения демона.

Цена провала: ошибка требует броска на презрение Варпа (см. **таблицу 6–6: Презрение Варпа**), к результату которого нужно добавить +10 за каждую степень провала после первой.

Призыв хихикающего демона-заклинателя

Ужасы Тзинча — причудливые, непредсказуемые существа, созданные из пламени, магии и искажённой плоти. Этих демонов часто призывают колдуны и культисты, чтобы сеять хаос в мире. Бесчисленные конечности и ложноножки ужасов Тзинча изрыгают таинственное пламя с безумной непринуждённостью, на которую способны только демоны.

Требования: ритуал должен проходить в месте, опустошённым огнем или магией, и требует начертить круг призыва, со священными символами Меняющего пути. В случайных точках на круге нужно поставить зачарованные жаровни, извергающие разноцветный дым и пламя, а в кульминационный миг обряда – при помощи магии и пламени сжечь дотла заклеймённого тайными рунами взрослого человека. Чтобы ритуал прошёл успешно, требуется тяжёлая (-20) проверка «Запретного знания (Демонология)», модифицированная с помощью таблицы 6-7: Модификаторы ритуалов призыва. Если демон был успешно вызван, то необходимо немедленно пройти проверку Подчинения демона, чтобы управлять им.

Эффекты: в центре круга призыва появляется розовый ужас (см. стр. 254).

Продолжительность: призванный ужас остается материальным в течение 1к5+5 раундов, плюс один дополнительный раунд за каждую степень успеха в проверки при проведении ритуала. Это время может быть больше в местах, где завеса между реальностью и Варпом тонка, или если демон убьёт достаточно живых существ, чтобы продлить время своего пребывания в Материуме. По усмотрению мастера, ритуал можно использовать, чтобы вызвать демона и поручить ему определённое задание. В этом случае демон может оставаться телесным достаточно долго, чтобы выполнить его.

Цена: независимо от того, успешен ритуал или нет, немедленно совершите бросок по таблице 6–2: Психические феномены, добавив к броску +20 из-за притока необузданной магической силы, сопровождающей ритуалы Тзинча.

Цена провала: ошибка требует броска на презрение Варпа (см. **таблицу 6–6: Презрение Варпа**), к результату которого нужно добавить +10 за каждую степень провала после первой.

VII

Бой

ОБЗОР БОЯ

•

АТАКА

•

ОБСТОЯТЕЛЬСТВА БОЯ

•

ТРАВМЫ

•

ЛЕЧЕНИЕ

Глава VII: Бой

«Добро пожаловать. Мой топор ждёт»

— воевода Крокс

Галактика — опасное место, особенно для тех, кто решил оставить сравнительную безопасность обитаемых миров и отправиться в неизвестное. В своих странствиях еретики непременно столкнуться со всевозможными людьми, ксеносами и множеством других желающих полюбоваться на их трупы. И если персонажи не собираются всю жизнь убегать от врагов, им придётся сражаться. Таким образом, бой может быть ключевой составляющей **Black Crusade.**

В этом разделе речь пойдёт и о групповых сражениях. Правила Орд позволят игрокам приспособить эти правила для того, чтобы отыграть битву нескольких героев против полчищ недругов.

ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОЕ И СТРУКТУРИРОВАННОЕ ВРЕМЯ

Ход времени в **Black Crusade** гибок и определяется мастером, которому следует исходить из нужд истории и действий игроков. Иногда окажется достаточно передать лишь ощущение времени – в таком случае применяется повествовательное время. В бою и некоторых иных обстоятельствах, будет очень важен точный учёт времени – в таких случаях применяется структурированное время.

ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Многие ситуации в **Black Crusade** не требуют точного учёта времени. Обычно достаточно знать, занимает ли определённое действие несколько минут, около часа, пару недель или иной срок. Повествовательное время чаще всего применяется вне боя и в других обстоятельствах, когда точный порядок действий не имеет значения.

СТРУКТУРИРОВАННОЕ ВРЕМЯ

В отличие от абстрактного повествовательного, структурированное время используется, когда точный подсчёт времени важен того, чтобы определить исход сцены – например, боевой, когда каждая секунда может стоить жизни, а порядок действий решает судьбы планет. Структурированное время делится на раунды, ходы и действия.

Раунды

Сцена разбивается на раунды, в течение каждого из которых каждый персонаж имеет возможность сделать ход. Предполагается, что все персонажи действуют более или менее одновременно, поэтому раунд всегда длится около пяти секунд, независимо от того, сколько в нём участвует персонажей.

Ходы

Каждый задействованный в сцене персонаж совершает один ход каждый раунд. Во время своего хода персонаж имеет возможность совершить одно или несколько действий. В то время как в течение раунда все персонажи действуют практически одновременно, персонажи совершают ходы в определённом порядке, известном как порядок Инициативы (см. стр. 233).

Действия

Во время своего хода персонаж имеет возможность совершить одно или несколько действий. Последовательность нескольких действий, предпринятых персонажем в один ход, может иметь значение или быть совершенно неважной. Например, еретик может вытащить пистолет, а затем переместиться на несколько метров или он может сначала переместиться, а затем вытащить оружие – исход не изменится. Однако, если тот же персонаж желает выстрелить из пистолета, то, очевидно, его нужно сначала достать! Действия подробно описаны на странице XXX.

ОБЗОР БОЯ

Бой обычно протекает в структурированном времени, разделённом на раунды, ходы и действия. Каждый персонаж, включая НИП, за раунд имеет один ход. Порядок, в котором предпринимаются ходы, зависит от Инициативы. Когда начинается новый бой, используйте описанные ниже шаги для того, чтобы определить, что происходит.

Шаг 1: Ошеломление

В начале боя мастер определяет, не был ли кто-то из персонажей Ошеломлён. Это может случиться только в начале боя, и может произойти немало боёв, где Ошеломление никого не затронет. Ошеломлённый персонаж теряет свой ход во время первого раунда боя – враги за-

Ошеломление

Ошеломление действует только в начале боя. Решение о том, будет ли кто-то из участников Ошеломлён, остаётся на усмотрение мастера, основанном на обстоятельствах и действиях участников, что привели к столкновению. Мастеру следует принять во внимание следующее:

- **Прячется ли кто-то? Успешное использование умения «Скрытность» до начала боя может означать, что некоторые участники спрятались. Очень осторожные персонажи могут противостоять этому с помощью проверки «Бдительности».**
- **Кто-то крадётся? Успешное использование умения «Бесшумный шаг» может позволить некоторым персонажам устроить засаду. И снова, осторожные противники прибегнуть к проверке «Бдительности».**
- **Может ли что-либо скрыть приближение атакующих? Это может быть всё, что угодно: от проливного дождя и завывания двигателей, до взрывов неподалёку.**
- **Есть ли какие-то отвлекающие факторы? Возможно, происходит что-то, способное отвлечь внимание. Культист может быть так поглощён речами проповедника, что не услышит, как подбираются враги.**

Подумав об этом, мастер должен решить, кто из участников боя Ошеломлён. Обычно атака становится внезапной для одной из сторон, но бывают и отдельные исключения. Если Ошеломённых нет, продолжайте бой как обычно.

Персонаж под эффектом Ошеломления теряет свой ход в первый раунд. Он не может делать ничего, кроме как стоять в недоумении. Более того, неошеломлённые персонажы получают бонус +30 к проверкам Ближнего боя или Дальнего боя при атаке Ошеломлённой цели. После завершения раунда Ошеломления, все Ошеломлённые персонажи приходят в себя и могут действовать как обычно. Все участники делают бросок Инициативы, и бой продолжается по нормальным правилам.

стали его врасплох. Если никто не был Ошеломлён, то переходите к шагу 2.

Шаг 2: Бросок Инициативы

В начале первого раунда каждый персонаж делает бросок Инициативы. Каждый персонаж бросает 1к10 и добавляет к результату свой бонус Ловкости (количество десятков в характеристике Ловкость). Результат броска действует на все последующие раунды боя.

Шаг 3: Определение порядка Инициативы

Мастер выстраивает в порядке убывания все результаты бросков Инициативы, включая сделанные за НИП. Это порядок, в котором персонажи будут совершать свои ходы во время каждого раунда боя.

Шаг 4: Ходы участников боя

Каждый персонаж, начиная со стоящего на верхней позиции порядка Инициативы, делает ход. Персонажа, чей ход идёт в данный момент, называют активным персонажем. Во время своего хода активный персонаж может совершить одно или несколько действий. Когда его действия завершаются, активным становится следующий персонаж, и так далее.

Шаг 5: Конец раунда

Когда все персонажи завершили ходы, раунд заканчивается. Действие любого длительного эффекта, действующего «до конца раунда», завершается.

Шаг 6: Повторите шаги 4-5, если необходимо

Продолжайте разыгрывать последующие раунды, пока не завершится бой или событие, которое запустило переход из повествовательного времени в структурированное.

Инициатива

Значение Инициативы определяет порядок действий участников в раунде. Чтобы определить Инициативу, бросьте 1к10 и прибавьте к выпавшему числу бонус Ловкости игрового персонажа или НИП. Бросок за НИП и существ совершает мастер. Для пущей простоты рекомендуется совершить один бросок Инициативы за группу похожих НИП. Определив Инициативу каждого участника (или группы участников), мастер записывает значения и размещает участников в порядке убываания Инициативы. Этот список известен как «порядок Инициативы» и именно по нему сражающиеся будут действовать до конца боя.

Если несколько персонажей имеют одно значение Инициативы, первым действует тот, у кого выше Ловкость. Если и Ловкость одинакова, бросайте кость — у кого больше, тот и ходит первый. Большая часть боёв длится несколько раундов, но Инициатива определяется только один раз, в начале сражения. После этого Инициатива, как правило, не меняется. Если к бою присоединились новые участники, просто определите их Инициативу и поставьте на нужное место в порядке Инициативы.

Действия

Во время любого обычного раунда каждый персонаж может совершить ход. Во время хода персонаж может выполнить одно или несколько действий. В **Black Crusade** есть пять типов действий и у каждого действия есть один или несколько подтипов.

Типы действий

Каждое действие относится к одному из следующих типов: Полное действие, Полудействие, Реакция, Свободное действие и Длительное действие.

Полные действия

Совершение Полного действия требует всего внимания персонажа. Если персонаж совершил одно Полное действие в свой ход, он не может больше выполнить ни одного Полудействия. Пример Полного действия – взять противника в Захват.

Полудействия

Полудействие предельно просто; оно требует некоторых усилий или концентрации, но не так много, чтобы занять полный ход. Во время своего хода, вместо совершения Полного действия, персонаж может выполнить два разных Полудействия и не может – два одинаковых. Подготовка оружия или Стандартная атака – вот примеры Полудействий.

Реакции

Реакция – это особое действие, проведенное в ответ на какое-то событие – например, атаку. Персонаж получает одну Реакцию каждый раунд, которую он может использовать только вне своего хода. Например, проверка

Избегания атаки совершается за Реакцию.

Свободные действия

Свободное действие занимает лишь мгновение и не требует от персонажа значительных усилий. Свободное действие может быть исполнено в дополнение к другому действию во время хода персонажа, и жёсткого ограничения на количество Свободных действий нет. Мастер, полагаясь на здравый смысл, может установить разумные пределы того, что можно сделать за пару секунд. Бросит предмет, сказать пару слов – вот примеры Свободных действий.

Длительные действия

Для завершения некоторых действий требуется больше одного раунда. Если персонаж начал совершать Длительное действие, считается, что он работает над ним столько, сколько это необходимо. Если персонаж отменяет Длительное действие, или если его прерывают, весь прогресс теряется.

Подтипы действий

В дополнение к своим типам, каждое действие также принадлежит к одному или нескольким подтипам. Подтипы не делают ничего сами по себе, лишь помогают определить, что персонаж может, а что не может делать в некоторых особых обстоятельствах. Например, Обездвиженный персонаж не может исполнять действия с подтипом «Передвижение».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Во время своего хода, персонаж может выполнить одно Полное действие, или два разных Полудействия. Например, персонаж может совершить атаку Натиском (Полное действие) или прицелиться и выстрелить (два Полудействия). Важно помнить, что раунд длится всего пару секунд, так что ход персонажа занимает не больше нескольких мгновений.

Любое действие можно совершать одновременно с парой фраз, шуткой, боевым кличем или тому подобным – такие выкрики считаются Свободными действиями. То, что игрок может сказать за это время, остаётся на усмотрение мастера. Краткое замечание, обращённое к соратнику или оскорбление – к врагу, всегда уместны, но перечисление интимных подробностей семи смертельных дуэлей одновременно со взмахами силового меча – это явно не то, что можно успеть за Свободное действие.

Большинство действий начинаются и завершаются во время хода активного персонажа. Например, персонаж не начинает Натиск в один ход и заверщть в следующий – он совершает полный Натиск, который считается Полным действием, в один свой ход. Но есть два важных исключения: Реакции всегда совершаются вне хода реагирующего персонажа, а Длительные действия всегда занимает более одного раунда.

Персонаж **Black Crusade** может совершить за свой ход не более одного действия с подтипом «Атака» и одного действия с подтипом «Концентрация». Он всё ещё может совершать Реакции с подтипом «Атака» или «Концентрация» в один и тот же раунд, поскольку реакции происходят не в ход персонажа. Обратите внимание, поддержание психосил (большая часть которых имеет подтип «Концентрация») действием не считается.

Описание действий

Ниже описаны действия, что игроки могут совершать в бою.

Атака всеми силами

Тип: Полное действие
Подтип: Атака, Рукопашное

Рискуя собственной безопасностью, персонаж проводит яростную рукопашную атаку. Он совершает одну атаку ближнего боя с бонусом +30 к Ближнему бою, но до начала своего следующего хода не может Уклоняться или Парировать.

Бег

Тип: Полное действие
Подтип: Передвижение

Активный персонаж бежит, покрывая дистанцию, равную скорости его Бега (см. таблицу 1-4: Движение в структурированном времени). В персонажа труднее попасть из оружия дальнего боя, но легче поразить ударом клинка или кулака. До начала следующего хода персонажа стрелковые атаки, проводимые по нему, получают штраф -20 к проверке Дальнего боя, но рукопашные атаки получают бонус +20 к проверкам Ближнего боя.

Быстрая атака

Тип: Полудействие
Подтип: Атака, Рукопашное

Это действие можно совершить, только если атакующий обладает талантом «Быстрая атака».

Персонаж набрасывается на противника и наносит ему несколько яростных и точных ударов. Чтобы предпринять это действие атакующий должен быть вооружён холодным оружием или атаковать голыми руками. Если персонаж вооружён двумя единицами холодного оружия, он может атаковать ими обеими по правилам «Боя двумя руками».

Атакующий совершает проверку Ближнего боя с бонусом +0. В случае успеха, персонаж наносит цели одно попадание, плюс по одному попаданию за каждые две степени успеха проверки. Число дополнительных попаданий, нанесенных таким образом, не может превышать бонус Ближнего боя персонажа. Дополнительные попадания могут быть нанесены первоначальной цели или любой другой цели вовлечённой в ближний бой с атакующим, если ни по одной из них попасть не труднее, чем по изначальной. Если дополнительные попадания приходятся по той же цели, используйте таблицу 7-2: Множественные попадания чтобы определить дополнительные зоны попадания. Помните, что первое повреждение всегда определяется перестановкой чисел выпавших на костях при выполнении проверки (см. раздел «Атака», стр. 279).

Если у атакующего в не-ведущей руке есть дополнительное оружие, он может совершить дополнительную атаку как часть этого действия. См. раздел «Бой двумя руками» на странице 242.

Встать/Оседлать

Тип: Полудействие
Подтип: Движение

Если активный персонаж лежит на земле, он может встать. Если он уже стоит, он может оседлать зверя или забраться в транспорт.

Выжидание

Тип: Полудействие
Подтип: Разное

Вместо того чтобы действовать немедленно, персонаж ждёт подходящей возможности. Когда заявляет это действие, его ход заканчивается, но он получает Полудействие, которое может использовать в дальнейшем. В любой миг до начала своего следующего хода, персонаж

может совершить отложенное полудействие. Если оно не будет использовано до начала следующего хода персонажа, оно теряется. Если два или более персонажа пытаются исполнить отложенное действие одновременно, они должны пройти встречную проверку Ловкости, которая определит, кто ходит первым.

Выход из боя

Тип: Полное действие
Подтип: Передвижение

Персонаж вырывается из рукопашного боя и может оторваться от врага на дистанцию своего Полудвижения. Противники, сражавшиеся с персонажем, не получают свободную атаку. Подробнее об это см. врезку «Бегство и выход из ближнего боя».

Движение

Тип: Полудействие или Полное действие
Подтип: Передвижение

Активный персонаж может потратить Полудействие и передвинуться на число метров, равное его бонусу Ловкости. За Полное действие он может удвоить эту дистанцию. Если активный персонаж заканчивает движение вплотную к противнику, он может Вовлечь его в ближний бой. Если активный персонаж отодвигается от противника, с которым он был Вовлечён в ближний бой, этот противник может совершить Стандартную атаку против активного персонажа.

Длинная очередь

Тип: Полное действие
Подтип: Атака, Стрелковое

Персонаж выпускает в своих врагов ревущую очередь автоматического огня. Для совершения этого действия, атакующий должен держать оружие, способное вести огонь Длинными очередями. Если у персонажа в каждой руке по пистолету, способному вести автоматический огонь, то, используя это действие, он может стрелять из обоих (см. раздел «Бой двумя руками», стр. 242).

Атакующий совершает проверку Дальнего боя со штрафом -10. В случае успеха, персонаж наносит по одному попаданию из своего оружия за каждую степень успеха проверки. Число дополнительных попаданий, нанесенных таким образом, не может превышать Скорострельность оружия в режиме Длинной очереди. Дополнительные попадания могут быть нанесены первоначальной цели или любой другой цели в радиусе двух метров, если ни по одной из них попасть не труднее, чем по изначальной. Если дополнительные попадания приходятся по той же цели, используйте таблицу 7-2: Множественные попадания чтобы определить дополнительные зоны попадания. Помните, что первое повреждение всегда определяется перестановкой чисел в выпавшем на костях числе (см. раздел «Атака», стр. 240). При результате броска кубика 94-00 оружие заедает.

Захват

Тип: Полудействие или Полное действие
Подтип: Атака, Рукопашное

Это действие используется только тогда, когда персонаж уже вовлечён в Захват. О том, как начать Захват, рассказано в разделе «Проведение Захвата» на странице 241. Если активный персонаж контролирует Захват, то для того, чтобы удержать его, он должен совершить «Захват» как Полное действие в свой ход. Если он этого не сделает, то Захват немедленно завершится. Заявив «Захват», контролирующий его персонаж может выбрать одно из описанных ниже действий.

Возможности контролирующего Захват

• Ранить противника: контролирующий Захват может попытаться причинить врагу урон за счет грубой силы, пройдя встречную проверку Силы против жертвы Захвата. Если активный персонаж выигрывает, он наносит безоружный Урон (1к5-3+БС) в Корпус противнику и причиняет один уровень Усталости. Если жертва захвата выигрывает встречную проверку Силы, урон не наносится, но захваченный всё ещё остаётся в Захвате. К этой проверке могут применяться бонусы за Помощь. Некоторые таланты и особенности могут модифицировать эту проверку.

- **Бросить противника:** контролирующий Захват может попытаться повалить врага на землю, пройдя встречную проверку Силы. К этой проверке могут применяться бонусы за Помощь. Если активный персонаж выигрывает, жертва Захвата будет Сбита с ног.
- **Толкнуть противника:** контролирующий Захват может попытаться принудить свою жертву передвинуться. Это выполняется с помощью Встречной проверки Силы, к которой могут применяться бонусы за Помощь. При успехе контролирующий толкает жертву в выбранном им направлении на один метр, и добавляет один дополнительный метр за каждую степень успеха. Расстояние, на которое отталкивается противник, не должна превышать дистанцию Полудвижения персонажа. Для того чтобы сохранить Захват, активный персонаж должен передвинуться вместе со своей жертвой. Толкнув врага, контролирующий Захват персонаж может остаться на месте, но это прекратит Захват.
- **Подготовить предмет:** контролирующий захват может подготовить один из своих предметов. Также, с разрешения мастера, он может использовать действие «Подготовка» чтобы схватить предмет, принадлежащий жертве Захвата.
- **Встать**: если оба участника лежат на земле, контролирующий Захват может подняться на ноги, используя это действие. Он может также попытаться поднять своего захваченного врага, проведя встречную проверку Силы. Эта проверка также может получать бонусы за Помощь. Если контролирующий Захват выигрывает, оба участника встают.
- **Использование предмета:** персонаж, контролирующий Захват может использовать предмет, который достал.

Возможности жертвы Захвата

Если активный персонаж – жертва Захвата, то первое, что он должен сделать на своем ходу, это объявить «Захват» как Полудействие – это штраф за пребывание захваченным. Заявив Захват, жертва может выбрать одно из описанных ниже действий.

- **Вырваться**: жертва Захвата может попытаться вырваться, предприняв встречную проверку Силы против контролирующего Захват. Эта проверка может получать бонусы за Помощь. Если активный персонаж выигрывает, он вырывается на свободу и может совершить Полудействие.
- **Выскользнуть**: жертва Захвата может попытаться извернуться и освободиться от Захвата, предприняв серьёзную (+0) проверку «Побега» (особое применение умения Акробатика). При успехе она выскальзывает и может совершить любое По-

Таблица 7-1: Боевые действия

Действие	Тип	Подтип (ы)	Описание
Атака всеми силами	Полн	Атака, Рукопашное	+30 к ББ, после этого нельзя Уклоняться или Парировать
Бег	Полн	Передвижение	Утроенное движение, враги получают -20 к ДБ и +20 к ББ
Быстрая атака	Полу	Атака, Рукопашное	+0 к ББ, дополнительное попадание за две степени успеха
Встать/Оседлать	Полу	Передвижение	Забраться на животное или сесть в транспорт
Выжидание	Полу	Разное	Перед следующим ходом можно совершить Полудействие
Выход из боя	Полн	Передвижение	Отступление из рукопашной и перемещение
Движение	Полу/Полн	Передвижение	Обычное передвижение за Полудействие или удвоенное движение за Полное действие
Длинная очередь	Полу	Атака, Стрелковое	-10 к ДБ, одно попадание за степень успеха
Захват	Полу/Полн	Атака, Рукопашное	Воздействие на захваченного противника или попытка вырваться из захвата
Защитная стойка	Полн	Концентрация, Рукопашное	Дополнительная Реакция противник получает штраф -20 к ББ.
Использование Варпа	Различное	Разное	Сотворение психосилы
Использование умения	Различное	Разное	Персонаж использует умение
Контроль сектора	Полн	Атака, Концентрация, Стрелковое	Контроль определённой зоны и готовность стрелять по попавшим туда врагам
Короткая очередь	Полу	Атака, Стрелковое	+0 к ДБ, дополнительное попадание за две степени успеха
Манёвр	Полу	Атака, Рукопашное, Передвижение	Встречная проверка ББ, если персонаж выигрывает, противник перемещается на один метр.
Молниеносная атака	Полу	Атака, Рукопашное	-10 к ББ, одно попадание за степень успеха
Натиск	Полн	Атака, Рукопашное, Передвижение	Движение не менее чем на 4 метра, +20 к ББ
Оглушение	Полн	Атака, Рукопашное	Попытка оглушить противника
Осторожная атака	Полу	Концентрация, Рукопашное, Стрелковое	-10 к ББ, +10 к Парированию и Уклонению
Парирование	Реакция	Рукопашное	Проверка ББ, чтобы избежать атаки
Перезарядка	Различное	Разное	Перезарядка стрелкового оружия
Подавляющий огонь	Полн	Атака, Рукопашное или Стрелковое	Загнать противника в укрытие, -20 к ДБ
Подготовка	Полу	Разное	Подготовка оружия или предмета
Прицеливание	Полу/Полн	Концентрация	+10 к попаданию за Полудействие или +20 за Полное
Прыжок или скачок	Полн	Передвижение	Вертикальный или горизонтальный прыжок
Сбивание	Полу	Атака, Рукопашное	Попытка сбить противника с ног
Стандартная атака	Полу	Атака, Рукопашное или Стрелковое	Стрелковая или рукопашная атаки с бонусом +10 к ББ или ДБ
Тактическое перемещение	Полн	Концентрация, Передвижение	Движения из укрытия в укрытие
Точечная атака	Полн	Атака, Концентрация, Рукопашная или Стрелковое	Атака в конкретную зону цели с -20 к ББ или ДБ
Избегание	Реакция	Разное	Проверка Избегания, чтобы избежать попадания
Установка тяжелого оружия	Полу	Разное	Подготовка тяжёлого оружия к стрельбе
Финт	Полу	Рукопашное	Встречная проверка ББ, если персонаж выигрывает, от его следующей атаки нельзя Уклониться или Парировать

лудействие.

- **Перехватить контроль:** жертва Захвата может попытаться взять контроль над Захватом, предприняв встречную проверку Силы против противника по захвату. Проверка может получать преимущества от Помощи. Если активный персонаж побеждает, он сам становится контролирующим Захват, а его враг – жертвой. Активный персонаж может затем немедленно исполнить одно из Действий контролирующего Захват, но не может предпринимать другие Полудействия.

Различие размеров

Если один из участников Захвата больше другого (см. описание особенности «Размер», стр. 249), более крупный участник получает дополнительную степень успеха за каждую единицу различия в размере при успешных встречных проверках, исполненных в ходе Захвата.

Защитная стойка

Тип: Полное действие

Подтип: Концентрация, Рукопашное

Персонаж полностью сосредотачивается на самоза-

щите и не пытается нападать. До начала своего следующего хода персонаж может совершать только действие «Избегание», а также может совершить дополнительную Реакцию, а все враги получают штраф -20 к проверкам Ближнего боя, когда атакуют этого персонажа.

Использование Варпа

Тип: в зависимости от психосилы

Подтип: в зависимости от психосилы

Это действие используется для проявления психических сил в бою. Каждая психическая сила имеет свой тип действия и один или более подтипов. Больше информации см. в **главе VI «Силы Варпа».**

Использование умения

Тип: Полудействие, Полное или Длительное (зависит от обстоятельств)

Подтип: Концентрация, Разное

Активный персонаж может использовать умение – как правило, для этого требуется его проверка. В зависимости от действия и обстоятельств, это может быть Длительным действием.

Контроль сектора

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Концентрация, Стрелковое

Активный персонаж наблюдает за определённой областью или целью, готовясь выстрелить в нужный момент. Объявляя Контроль сектора, активный персонаж указывает зону (например, как коридор или граница леса), которую может видеть, ограниченную углом в 45 градусов.. Затем активный персонаж выбирает вид атаки – «Стандартная атака», «Длинная очередь» или «Короткая очередь» – а также условия, при которых он эту атаку проведёт. В любой миг, когда выбранные условия выполняются до начала следующего хода персонажа, он может совершить эту атаку. Если атака происходит в то же время, когда происходит действие другого персонажа, первым действует персонаж с большим бонусом Ловкости. Если у обоих персонажей одинаковый бонус Ловкости, то они проводят встречную проверку Ловкости, что определить, кто действует первым.

Кроме того, цели, попавшие в зону поражения, должны пройти серьёзную (+0) проверку Подавления огнём или окажутся Подавленными (см. раздел «Подавление огнём», стр. 244,). Если во время Контроля сектора персонаж исполняет любое действие или Реакцию, такую как Избегание, его Контроль сектора немедленно прекращается. Свободные действие (например, разговор) не мешают Контролю сектора.

Короткая очередь

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Стрелковое

Активный персонаж с холодной точностью выпускает по своим врагам очередь полуавтоматического огня. Для этого атакующий должен держать оружие, способное вести полуавтоматический огонь. Если у персонажа в обеих руках по пистолету, каждый из которых способен вести огонь Короткой очередью, с помощью этого действия он может стрелять из обоих (см. «Бой двумя руками», стр. 242).

Атакующий предпринимает проверку Дальнего боя с бонусом +0. Результат броска от 94 до 00 означает, что оружие дало Осечку (см. раздел «Осечки», страница 245). В случае успеха, персонаж попадает в цель один раз, плюс по одному разу за каждые две степени успеха. Количество нанесённых таким образом дополнительных попаданий не должно превышать Скорострельность оружия в режиме Короткой очереди. Дополнительные попадания могут быть направлены как на изначальную цель, так и на другие цели в радиусе двух метров от неё, при условии, что не в одну из новых целей не труднее попасть, чем в первую. Если дополнительные попадания приходятся по одной цели, используйте таблицу 7-2: Множественные Попадания для определения дополнительных зон попадания. Помните, что первое попадание всегда определяется перестановкой чисел выпавших на костях при выполнении проверки (см. раздел «Атака», стр. 244).

Если у атакующего в не-ведущей руке есть дополнительное оружие, он может совершить дополнительную атаку как часть этого действия. См. раздел «Бой двумя руками» на странице 242.

Манёвр

Тип: Полудействие

Подтип: Рукопашное, Передвижение

Полагаясь на большую подвижность и агрессивность, атакующий может, преуспев во встречной проверке Ближнего боя, заставить противника отступить на один метр в любом направлении. Если хочет, атакующий может и сам продвинуться на один метр. Неприятеля нельзя «впихнуть» в другого персонажа или другой объект (наподобие стены).

Молниеносная атака

Тип: Полудействие

Подтип: Атака, Рукопашное

Это действие можно предпринимать, только если атакующий обладает талантом «Молниеносная атака».

Персонаж набрасывается на противника и наносит ему несколько яростных и точных ударов. Чтобы предпринять это действие, атакующий должен быть вооружён холодным оружием или атаковать голыми руками. Если персонаж вооружён двумя единицами холодного оружия, он может атаковать ими обеими по правилам «Боя двумя руками». Несбалансированное или Громоздкое холодно оружие не подходит для Молниеносных атак.

Атакующий совершает проверну Ближнего боя со штрафом -10. В случае успеха, персонаж наносит по одному попаданию своим холодное оружием за каждую степень успеха проверки. Число дополнительных попаданий, нанесенных таким образом, не может превышать бонус Ближнего боя персонажа. Дополнительные попадания могут быть нанесены первоначальной цели или любой другой цели вовлечённой в ближний бой с атакующим, если ни по одной из них попасть не труднее, чем по изначальной. Если дополнительные попадания прихо-

Бегство и выход из ближнего боя

Иногда лучшее решение в бою – это бежать, забыв обо всём. Персонаж может убежать от врага по собственному желанию или под воздействием Страха, психосилы или какого-то иного эффекта. Если персонаж сам решил бежать, он может использовать любое из следующих действий: «Выход из боя», «Движение» или «Бег». Если персонаж бежит против своей воли, он может совершить только действие «Бег».

Выход из ближнего боя

Если персонаж Вовлечён в ближний бой с одним или более противниками, и убегает, не используя действие «Выход из боя», каждый из противников совершает Стандартную атаку против убегающего персонажа. Такая атака осуществляется в дополнение к любой другой атаке, которую враг совершает в свой ход.

дятся по той же цели, используйте таблицу 7-2: Множественные попадания чтобы определить дополнительные зоны попадания. Помните, что первое попадание всегда определяется перестановкой чисел выпавших на костях при выполнении проверки (см. раздел «Атака», стр. 240).

Если у атакующего в не-ведущей руке есть дополнительное оружие, он может совершить дополнительную атаку как часть этого действия. См. раздел «Бой двумя руками» на странице 242.

Натиск

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное, Передвижение

Персонаж бросается на свою цель и совершает одну рукопашную атаку. Цель должна находиться как минимум в четырех метрах от атакующего, но в радиусе его дальности Натиска (см. таблицу 9-31: Движение в структурированном времени). Последние четыре метра Натиска должны проходить по прямой линии, чтобы атакующий мог выйти на нужное направление и набрать скорость. Когда нападающий достигает цели, он может совершить одну Стандартную атаку с бонусом +20 (бонус Стандартной атаки +10 уже включён). Если персонаж, совершающий Натиск, не вооружён, он может попытаться взять противник в Захват, а не наносить урон. См. раздел «Захват» на странице 237.

Оглушение

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное

Если активный персонаж не вооружён, или вооружён холодным оружием, он может попытаться Оглушить цель, а не ранить её. Атакующий проводит тяжёлую (-20) проверку Ближнего боя. В случае успеха, бросьте 1к10 и добавьте бонус Силы. Затем сравните результат суммой бонуса Выносливости цели количеством очков Брони у неё на Голове. Если результат броска атакующего равен или выше, цель получает Оглушение на число раундов равное разнице между бросками и один уровень Усталости.

Осторожная атака

Тип: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация, Рукопашное (Парирование), Стрелковое (Уклонение)

Персонаж атакует врага с осторожностью, не забывая о своей безопасности. Персонаж получает штраф -10 к Ближнему или Дальнему бою, но получает бонус +10 ко всем проверкам Избегания до начала своего следующего хода.

Перезарядка

Тип: Полудействие, Полное или Длительное действие (зависит от оружия)

Подтип: Разное

Активный персонаж может перезарядить оружие дальнего боя. Время, требуемое на Перезарядку, зависит от оружия. Подробнее о перезарядка рассказано в **главе V «Арсенал»**. Обратите внимание, что любое действие Перезарядка, длящееся больше одного раунда становится Длительным.

Подавляющий огонь

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Стрелковое

Активный персонаж обрушивает на противников опустошительный огненный шквал, прижимающих врагов к земле. Это действие требует оружия, способного вести огонь Короткими или Длинными очередями (см. раздел «Скорострельность», стр 147). Активный персонаж, объявляя, что будет вести Подавляющий огонь, указывает зону (например, как коридор или граница леса), которую может видеть, ограниченную углом в 45 градусов. Затем, как часть этого действия, активный персонаж стреляет Длинной или Короткой очередью (по правилам действия Короткой или Длинной очереди) и тратит соответствующее количество боеприпасов. Все цели в зоне поражения должны пройти сложную (-10) проверку Подавления или окажутся Подавленными огнём. Если атакующий стреляет Длинной очередью, проверка становится тяжёлой (-20).

При этом персонаж не совершает обычного броска на попадание (а потому не получает обычных бонусов или штрафов за Длинную или Короткую очередь). Вместо этого, активный персонаж должен просто совершить проверку Дальнего боя со штрафом -20, чтобы определить, попадает ли по кому-то – другу или врагу – его неистовый поток огня. Результат от 94 до 100 при проверке означает, что оружие дало Осечку (см. раздел «Осечки», стр 245). При успехе проверки Дальнего боя, мастер произвольно выбирает жертву в пределах зоны поражения. Более того, каждые две степени успеха приводят к ещё одному попаданию по ещё одной случайной жертве. Использование Подавляющего огня не отнимает у противника защиты, что даёт ему броня или укрытие. Число попаданий, произведенных таким образом, не должно превышать показатель Скорострельности оружия при стрельбе Длинной очередью. Если стреляющий попал дважды в одну цель, используйте таблицу 7-2: Множественные попадания для определения зоны попадания. Активный персонаж не может по своей воле провалить проверку Дальнего Боя.

Подготовка

Тип: Полудействие

Подтип: Разное

Активный персонаж вытаскивает оружие или достаёт предмет, находящийся в кармане или сумке. Также с помощью этого действия можно убрать оружие или предмет (но чтобы просто бросить предмет на землю, достаточно Свободного действия). Это действие также можно использовать, чтобы наложить пластырь, ввести стимм или иной препарат, смазать клинок ядом и т.д. Подготовку можно использовать дважды в ход, если требуется подготовить два разных предмета.

Прицеливание

Тип: Полудействие или Полное действие

Подтип: Концентрация

Активный персонаж тратит немного времени, чтобы прицелиться получше. Прицеливание за Полудействие предоставляет персонажу бонус +10 к следующей атаке, а прицеливание за Полное Действие – бонус +20. Следующее предпринятое персонажем действие должно быть атакой, иначе все преимущества Прицеливания теряются. Преимущества Прицеливания также теряются, если перед атакой персонаж использует Реакцию. Прицеливание можно использовать и в ближнем бою, и при стрельбе.

Прыжок или Скачок

Тип: Полное действие

Подтип: Передвижение

Персонаж может прыгнуть в длину или в высоту. Если персонаж при этом Вовлечён в ближний бой, каждый противник, с которым он сражается, может провести Стандартную атаку против персонажа. Подробнее о

Прыжках в длину и высоту см. раздел «Движение», стр. 40.

Сбивание

Тип: Полудействие

Подтип: Атака, Рукопашное

Персонаж атакует врага в надежде сбить его с ног. Предпримите встречную проверку Силы. Если атакующий выигрывает, цель будет Сбита с ног. Ей придётся использовать действие «Встать» во время своего хода для того чтобы подняться на ноги. Если атакующий преуспел на две или более степеней успеха, цель также получает 1к5-3+БС урона, и один уровень Усталости. Если цель выиграла встречную проверку Силы, она остаётся на ногах. Если цель выигрывает с двумя или более степенями успеха, атакующий сам будет Сбит с ног. Если до совершения действия «Сбивание» атакующий потратил Полудействие на передвижение, то он получает бонус +10 к проверке.

Стандартная атака

Тип: Полудействие

Подтип: Атака, Рукопашное или Стрелковое

Активный персонаж может провести одну рукопашную атаку, сделав проверку Ближнего боя с бонусом +10, либо одну стрелковую, сделав проверку Дальнего боя с бонусом +10. В случае успеха персонаж попадает в цель один раз. Более подробно «Стандартная атака» описана на стр. 240. Если атакующий персонаж не вооружён, он может попытаться взять противника в Захват, вместо того, чтобы наносить урон. Об этом см. раздел «Захват», страница 241.

Если у атакующего в не-ведущей руке есть дополнительное оружие, он может совершить дополнительную атаку как часть этого действия. См. раздел «Бой двумя руками» на странице 242.

Тактическое перемещение

Тип: Полное действие

Подтип: Концентрация, Передвижение

Активный персонаж продвигается от одного укрытия к другому. При этом, он может передвинуться на дистанцию своего Полного движения. Считается, что он получает преимущества от укрытия, которое он покинул всё время движения, даже не смотря на то, что во время движения он какое-то время оказывается открыт.

Точечная атака

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Концентрация, Рукопашное или Стрелковое

Активный персонаж пытается атаковать определённое или уязвимое место своей цели. Атакующий объявляет зону на своей цели (например, Голова, Корпус, Левая Рука, Правая рука, Левая нога, Правая нога) и проходит тяжёлую (-20) проверку Ближнего боя или Тяжёлую (-20) проверку Дальнего боя (в зависимости от природы атаки). При этом он не получает бонуса +10 за Стандартную атаку. В случае успеха, он пропускает шаг «Определение места попадания» и, вместо этого, попадает в указанную зону. На усмотрение мастера этим действием можно выцеливать определённые зоны на монстрах или окружающих предметах – например, так можно выбить дверной замок на противоположной стороне зала или отключить настенный вид-писец.

Избегание

Тип: Реакция

Подтип: Передвижение (Уклонение) или Рукопашное (Парирование)

Избегание – это Реакция, которую персонаж может совершить вне своего хода. После того как в персонажа попали, но до того, как сделали бросок Урона, персонаж может попытаться уйти от атаки, пройдя проверку «Уклонения» или «Парирования». Чтобы пройти проверку, персонаж должен знать об атаке. В случае успеха персонаж в последний момент уходит с направления атаки, и считается, что она прошла мимо (Урон не определяется). Если проверка Избегания провалена, атака попадает и наносит Урон как обычно. Если атака стрелковая, персонаж должен совершить проверку «Уклонения», а если ближнего боя — игрок может выбрать, использует его персонаж «Уклонение» или «Парирование». По умолчанию сложность проверки считается серьёзной (+0), но применяются различные модификаторы.

Избегание Длинных очередей, множественных атак и атак по площади

Некоторых атак – например, взрывов гранат, огнемётных залпов или оружием, стреляющим Короткими или Длинными очередями, особенно трудно избежать. При Уклонении от атаки, совершённой оружием, что наносит урон по площади, успешная проверка «Уклонения» перемещает персонажа на край зоны поражения, но на расстояние, не превышающее его бонус Ловкости в метрах. Если для избегания атаки персонажу необходимо передвинуться на большее расстояние, проверка «Уклонения» автоматически проваливается. При уклонении от Длинных или Коротких очередей каждая степень успеха, полученная при проверке «Уклонения», отменяет одно дополнительное попадание.

При уклонении от Быстрых или Молниеносных атак каждая степень успеха, полученная при проверке «Уклонения» или «Парирования», отменяет одно дополнительное попадание.

Установка тяжелого оружия

Тип: Полудействие

Подтип: Разное

Чтобы вести точный огонь из тяжелого оружия, его необходимо установить на опору – сошки или треногу, подпорку в виде подоконника или мешков с песком. Также персонаж может просто принять устойчивое положение, расставив ноги или опустившись на колени. Когда огонь ведётся из незафиксированного тяжёлого оружия, атакующий получает штраф -30 к проверке Дальнего боя (в дополнение к любым другим штрафам). Бонусы от Установки тяжёлого оружия сохраняются до тех пор, пока персонаж не переместится. После Установки тяжелого оружия персонаж не может передвигаться, не потеряв полученных преимуществ. Однако персонаж может поворачивать своё оружие на 45 градусов (иногда больше) в зависимости от того, как оно зафиксировано. Например, если оружие установлено на выбоине в полуразрушенной стене угол поворота будет невелик, а вот на треноге оружие способно поворачиваться на 180 градусов.

Финт

Тип: Полудействие

Подтип: Рукопашное

Положившись на свою подготовку и хитрость, персонаж пытается вынудить противника сделать ошибку. Персонаж и его противник проходят встречную серьёзную (+0) проверку Ближнего боя. Если активный персонаж выигрывает, его следующей атаки нельзя Избежать. Если следующее действие активного персонажа – не ата-

Таблица 7-2: Множественные попадания

Первое попадание	Второе попадание	Третье попадание	Четвёртое попадание	Пятое попадание	Каждое дополнительное попадание
Голова	Голова	Рука	Корпус	Рука	Корпус
Рука	Рука	Корпус	Голова	Корпус	Рука
Корпус	Корпус	Рука	Голова	Рука	Корпус
Нога	Нога	Корпус	Рука	Голова	Корпус

ка в ближнем бою, преимущества Финта теряются.

Другие действия

Если игрок хочет сделать что-то не укладывающееся в рамки описанных здесь действий, мастер может просто решить, сколько времени это займёт и под какой тип попадает. В общем, большинство действий следует совершать проверкой какого либо рода: характеристики, умения или встречной. Помните, что раунд длится всего пару секунд, и это очень немного времени для любой задачи.

АТАКА

Наиболее распространённое действие в бою – это атака. В конце концов, персонажи сражаются. И стрельба и ближний бой отыгрываются одинаково. Прежде чем персонаж будет совершать атаку, мастер должен удостовериться, что она вообще возможна. Рукопашные атаки требуют, чтобы атакующий был Вовлечён в ближний бой с целью. Стрелковые атаки нельзя проводить, если персонаж Вовлечён в ближний бой, кроме тех случаев, когда он стреляет из оружия типа Пистолет. В любом случае, атакующий должен знать о том, куда и в кого стреляет (также см. врезку «Стреляй и уповай»). Удостоверившись, что атака возможна, следуйте по следующим шагам:

- **Шаг 1: К характеристике атакующего применяются модификаторы**
- **Шаг 2: Атакующий проходит проверку**
- **Шаг 3: Атакующий определяет зону попадания**
- **Шаг 4: Атакующий определяет урон**
- **Шаг 5: Цель получает урон**

Шаг 1: К характеристике атакующего применяются модификаторы

Рукопашная атака требует от атакующего провести проверку Ближнего боя. Дистанционная атака требует от атакующего провести проверку Дальнего боя. Зачастую одно или несколько обстоятельств делает попадание легче или сложнее Например, действие Длинная очередь даёт атакующему штраф -10 к проверке Дальнего боя, тогда как Стандартная атака, напротив, даёт бонус +10, причём и к Дальнему и к Ближнему бою. Если обстановка требует двух или более штрафов или бонусов, просто сложите все модификаторы вместе и примените сумму к нужной характеристике. Максимальный общий бонус, который может быть применён к проверке, равен +60. И наоборот, максимальный общий штраф, применяемый к проверке, равен -60. Рассчитывая сложность проверки, полагайтесь на здравый смысл. Есть вещи, совершить

Реакции Избегания

Кода цель поражена атакой, у неё может оставаться шанс избежать удара с помощью Избегания (см. стр. 241). Если попытка Избегания успешна, то атака не попала и, соответственно, урон не наносится.

которые невозможно, чтобы бы там не говорили ограничения.

ПРИМЕР

Азар хочет использовать Стандартную атаку, чтобы выстрелить из лазпистолета по имперскому гвардейцу. Дальний бой Азара равен 45 и он находится на Короткой дистанции, которая даёт бонус +10. Азар тратит Полудействие на Прицеливание, что даёт ему ещё бонус +10. Кроме того, сама Стандартная атака даёт ему бонус +10. Однако, вокруг плотный туман, и потому Азар получает штраф -20. Сложив все бонусы и штрафы, Азар понимает, что, для того, чтобы попасть в гвардейца, на проверке его Дальнего боя потребуется выбросить 55 или меньше (45+10+10+10-20=55).

Шаг второй: Атакующий проходит проверку

После того, как к характеристике были применены все модификаторы, атакующий должен предпринять проверку Ближнего боя, если он выполняет рукопашную атаку, или Дальнего боя, если он исполняет дстанционную атаку. При этом применяются обычные правила на прохождение проверок. Если результат броска равен или меньше модифицированной характеристики, атака достигает цели.

ПРИМЕР

Азар совершает проверку Дальнего боя, совершает процентный бросок и получает 14, что меньше его модифицированного Дальнего боя, равного 55. Его атака попадает по гвардейцу.

Реакции Уклонения и Парирования

Когда атака достигает цели, у жертвы есть шанс избежать попадания с помощью реакций «Уклонение» или «Парирование». Механика этих действий описана в разделе Боевые действия, на странице 234. Если попытка «Уклонения» или «Парирования» удалась, значит атака всё-таки не достигла цели, и урон не наносится.

ПРИМЕР

После того, как выстрел лазпистолета Азара попадает в гвардейца, мастер решает, что тот пытается Уклониться от атаки. Ловкость гвардейца равна 30, и у него есть умение «Уклонение», так что при проверке Уклонения он использует полное значение Ловкости, т.е. 30. Мастер делает бросок за гвардейца, и получает результат 56. Гвардеец не смог уклониться от атаки.

Таблица 7-3: Зоны попадания

Результат броска	Зона попадания
01-10	Голова
11-20	Правая рука
21-30	Левая рука
31-70	Корпус
71-85	Правая нога
86-00	Левая нога

Шаг третий: Атакующий определяет зону попадания

Попав в цель, атакующий должен определить, куда пришёлся удар. Для этого переставьте цифры в числе, что выпало в броске Ближнего или Дальнего боя (так, например, 32 превратится в 23, 20 станет 02 и так далее) и сравните это число с таблицей 7-3: Зоны попадания.

ПРИМЕР

Результат процентного броска Дальнего боя, что совершал Азар, дабы подстрелить гвардейца, равен 14. Поменяв местами цифры, игрок получает 41. Таблица 7-3: Зоны попадания показывает, что выстрел Азара попал в корпус гвардейца.

Шаг четвёртый: Атакующий определяет урон

Определив зону попадания, атакующий вычисляет урон, нанесённый его атакой. У каждого оружия есть показатель урона, который, как правило, равен результату броска костей, плюс-минус некое число. Сделайте соответствующий бросок и примените к нему указанный модификатор. Наконец, если атака проводится холодным оружием, добавьте бонус Силы атакующего. Результат всех проведенных операций – это итоговый Урон. Для всех бросков на атаку посчитайте степени успеха. Атакующий может решить заменить результат на одном из бросков урона количеством степеней успеха в броске атаки. Если атака требует более одного броска урона, атакующий может заменить результат одного из бросков урона по своему выбору степенями успеха от броска на попадание атаки. Десятка, выпавшая на любом броске урона, может означать приступ Фанатичной ненависти.

Фанатичная ненависть

Если после успешной атаки, в любом броске урона выпала «живая» десятка (имеется в виду выпадение 10 при броске десятигранника), есть шанс того, что атакующий нанесёт особенно кровавый и зрелищный удар (При броске 1к5, также необходима именно «живая» 10). После определения эффектов попадания возможен один из двух вариантов:

Если атака, после вычета очков Брони и бонуса Выносливости, нанесла урон, то попадание становится ещё более опасным. Атакующий бросает 1к5 и сверяется с таблицей критических эффектов, соответствующей поражённой зоне и типу урона. Цель получает все выпавшие эффекты, даже если атака не нанесла фактического урона. Однако, цель не считается получившей критическое попадание. Иными словами, если в последующих ходах она получит урон, он снизит её количество ран, но не

Тактическая боевая карта (необязательно)

Во время крупных боёв некоторые игроки могут захотеть зримого изображения происходящего, для того чтобы следить как за вражеским положением, так и за собственным. Мастер может сделать это, просто нарисовав карту на бумаге. Многие игровые магазины также предлагают большие игровые коврики, на которых вы можете рисовать при помощи стираемых маркеров. На такие коврики обычно уже нанесена квадратная или гексагональная сетка, делающие вычисление расстояний быстрым и простым делом. Тактическая боевая карта может иметь любой масштаб: некоторые игроки любят совмещать карты, где один дюймовый квадрат означает один метр, с миниатюрами. Хотя тактические карты могут быть очень полезными, в Black Crusade легко обойтись без них. Многие игроки больше любят давать богатые художественные описания, позволяющие другим участникам легко представить все происходящее. Это требует от игроков держать в головах местоположение участников боя, зато позволяет свободнее и подробнее описывать происходящее сражение.

усугубит критические эффекты. Модифицирующие Критический урон таланты (такие как «Калечащий выстрел» и «Калечащий удар») не действуют на результаты Фанатичной ненависти. Также эффекты Фанатичной ненависти не складываются, если цели становится её жертвой многократно – эффект каждого броска рассчитывается отдельно.

Однако если после вычета очков Брони и бонуса Выносливости, атака не нанесла урона, то жертва просто получает 1 очко урона, не уменьшаемого бронёй и бонусом Выносливости. В этом случае жертва не совершает броска по таблице критических эффектов, и всё воздействие Фанатичной ненависти исчерпывается этим очком урона. Так отображается то, что некоторое оружие недостаточно сильно, чтобы всерьёз повредить врагу, но и у них может случиться удачное попадание.

Фанатичная ненависть: Еретики и НИП

В **Black Crusade** от Фанатичной ненависти могут пострадать и персонажи игроков, и НИП. Так что, если имперский гвардеец стреляет в персонажа игрока и выбрасывает десятку на уроне, то персонаж игрока получает критический эффект на 1к5. Это делает бой более жестоким, опасным и динамичным, поскольку еретики могут пострадать от неприятных (а иногда просто ужасных) критических эффектов и обрести интересные шрамы.

Однако, чтобы не погрязнуть в болоте вычислений и пометок, введено следующее правило: когда Фанатичная ненависть срабатывает на малозначимого НИП (безликого солдата или прислужника, обычно не имеющего имени, в отличии от сюжетных врагов), он просто умирает. Это позволяет ускорить темп боя, а также продемонстрирует удачные выстрелы еретиков.

Также мастер может постановить, что Фанатичная ненависть применяется только еретиками и важными НИП (которые являются его персонажами). Это сделает бой более быстрым и эпичным, позволив еретикам свысока смотреть на большинство атак. Однако эту возможность нужно использовать мудро: в конце концов, это же Warhammer 40 000 и будет очень странно, если игровой персонаж пройдёт свой путь без единого шрама!

ПРИМЕР

Азар попал в гвардейца из лазпистолета и теперь делает бросок урона. Лазпистолет наносит 1к10+2 очков урона. Игрок за Азара выбросил 8 на броске 1к10 – отличное попадание! Он прибавляет к этому числу 2, стало быть гвардеец получает 10 очков урона.
Если бы Азару повезло выкинуть 10 вместо 8, он также смог бы сделать бросок 1к5 и по таблице 7-8: Энергетические эффекты для корпуса и применить выпавший результат к бедному гвардейцу.

Шаг пятый: Цель получает урон

Из общего урона цель вычитает свой бонус Выносливости и очки Брони, защищающие зону, по которой попала атака. Если это снижает урон до нуля или меньше, стало быть атака не наносит урона цели. Любой урон, не поглощённый Выносливостью и бронёй, принимается как урон. Если урон, нанесённый цели, равен или превосходит её количество ран, то количество очков, на которое он превосходит количество ран, записывается как суммированный показатель Критического урона. Мастер сверяется с соответствующей таблицей, исходя из типа урона, зоны попадания и общем показателе Критического урона. Более подробно Критический урон описан на стр. 245.

ПРИМЕР

Выстрел лазпистолета Азара нанес корпусу гвардейца урон в 10 очков. Мастер отмечает, что бонус Выносливости гвардейца равен 3, и а корпус защищён флак-бронёй, что предоставляет с 4 очка Брони. Бронебойность лазпистолета равна нулю, поэтому урон снижается на 7. Имперский прихвостень получает 3 очка урона, но у него всего 10 ран, так что он может получить ещё 7 очков урона. Теперь он целится с бедного Азара, которому предстоит пережить атаку!

БОЙ БЕЗ ОРУЖИЯ

Не всякая схватка в **Black Crusade** требует болтеров и силовых мечей. Некоторые конфликты можно разрешить старомодным способом – кулаками (а также ногами, а, если вы грязный негодяй, то и зубами). Для этого противники должны быть вовлечены в ближний бой. Атакующий проходит серьёзную (+0) или, если его враг вооружён, тяжёлую (-20) проверку Ближнего боя. Если безоружная атака попадает, она наносит 1к5-3 единиц Ударного урона, к которому добавляется бонус Силы персонажа. Помимо этого, успешное попадание, которое наносит урон, равный или превышающий бонус Выносливости цели, причиняет ей один уровень Усталости. Во время боя без оружия правила Фанатичной ненависти срабатывают только, если выпадет «живая» десятка, но при подсчете урона эти десятки считаются пятёрками. Как и большинство атак ближнего боя, атаку голыми руками можно Парировать.

Проведение Захвата

Вместо того, чтобы наносить урон в ходе боя без оружия, персонаж может попробовать взять противника в Захват. Попытка Захвата считается рукопашной атакой, использующей действие «Натиск» или «Стандартная атака». Атакующий проходит проверку Ближнего боя как обычно. Цель Захвата может использовать Реакцию для того, чтобы избежать атаки, если это возможно. Успешно пройдя проверку Ближнего боя, атакующий берёт жерт-

ву в Захват, который контролирует. Персонаж, контролирующий Захват, может закончить его в любой момент, потратив Свободное действие.

В Захвате применяется все нижеследующие правила:

- Участники Захвата не могут использовать Реакции.
- Участники Захвата считаются Вовлечёнными в ближний бой.
- Участники Захвата могут использовать только действие «Захват».
- Используя Свободное действие, персонаж контролирующий Захват может по своему желанию закончить его на своем ходу.
- Другие атакующие получают бонус +20 к проверкам Ближнего боя, атакуя любого из участников Захвата.
- В один Захват могут быть вовлечены только два участника, но ещё до двух персонажей могут оказывать помощь участникам в некоторых обстоятельствах. Подробное описание действия «Захват» смотри на странице 237.

БОЙ ДВУМЯ РУКАМИ

Многие воины сражаются, держа оружие в каждой руке. У такого стиля боя есть свои преимущества и недостатки. С одной стороны, это даёт больше возможностей атаковать, но меньше – успешно поразить цель. Если воин, не имеющий таланта «Амбидекстрия», использует две единицы оружия, важно учитывать, какая рука ведущая, а какая нет; игрокам следует указать это на листе персонажа.

Для боя двумя единицами оружия применяются следующие правила:

- Персонаж может использовать любое стрелковое или холодное оружие, которое можно использовать одной рукой с точки зрения здравого смысла. В случае стрелкового оружия, это оружие класса Пистолет (хотя некоторое Лёгкое оружие можно модифицировать для использования одной рукой). Одно- или двуручность холодного оружия указана в его описании.
- Персонаж может атаковать любой рукой. Атаки, сделанные не-ведущей рукой персонажа, получают штраф -20 к проверкам Дальнего или Ближнего боя.
- Если у персонажа есть талант «Парное оружие», он может атаковать обеими единицами оружиями, но каждая атака получает штраф -20 к проверкам Дальнего или Ближнего боя, а не-ведущая рука – дополнительный штраф -20. Если у персонажа есть талант «Амбидекстрия», штраф к атаке оружием в не-ведущей руке снимается, а штраф за бой двумя единицами оружия падает до -10. Иные таланты и обстоятельства оказывать иное воздействие.
- Если персонаж вооружён хотя бы одним холодным оружием, он может совершать Парирование как реакцию Избегания один раз за раунд, по общим правилам, но всё так же не может Избегать атаки больше одного раза за раунд. Такая проверка Ближнего боя не является атакой, поэтому к ней не применяется обычный штраф, даже если она сделана не-ведущей рукой.
- Если у персонажа есть талант «Парное оружие

Таблица 7-4: Примеры укрытий

Тип укрытия	Очки Брони
Бронестекло, трубы генератория, тонкий метал	4
Флак-плита, складские ящики, мешки с песком, лёд	8
Ряд когитаторов, стазис-капсула	12
Камнебетон, люк, толстое железо, камень	16
Армапласт, пласталь, переборка	32

Таблица 7-5: Сложности боя

Сложность	Пример
Лёгкая (+30)	Атака Ошеломлённой или Неподготовленной цели
	Стрельба по Огромной цели
	Стрельба в упор
Рутинная (+20)	Рукопашная атака противника с перевесом 3 к 1 или более
	Атака Оглушённого противника
	Стрельба по Большой цели
Ординарная (+10)	Рукопашная атака противника с перевесом 2 к 1
	Атака Сбитого с ног противника холодным оружием
	Атака с возвышенности
	Стрельба по Крупной цели
	Стрельба по цели на Короткой дистанции
Серьёзная (+0)	Стандартная атака
Сложная (-10)	Любая проверка при Усталости
	Атака или Уклонение в тумане или ливне
	Стрельба по цели на Дальней дистанции
	Стрельба по Сбитой с ног цели
	Стрельба по Небольшой цели
Тяжёлая (-20)	Стрельба по участникам рукопашной схватки
	Попытка Уклонения, будучи Сбитым с ног
	Проведение безоружной атаки против вооружённого оппонента
	Рукопашные атаки в темноте
	Стрельба по цели в тумане, мгле, тени или дыме
	Стрельба по Маленькой цели
	Использование оружия без соответствующего таланта
Очень тяжёлая (-30)	Атака или Уклонение в сильный снегопад
	Огонь из не неустановленного тяжёлого оружия
	Стрельба по Крошечной цели
	Стрельба по цели на Сверхдальней дистанции
	Стрельба по полностью скрытой цели
	Стрельба по цели в темноте

(Рукопашное)», и он вооружён двумя единицами холодного оружия, он может совершить действие Атаки (Стандартная, Быстрая или Молниеносная атака) одним оружием. Затем он может совершить действие Атаки (Стандартная, Быстрая или Молниеносная атака)) оружием в другой руке, с любыми применимыми модификаторами к проверке. Эта атака может быть направлена против любой цели, Вовлечённой в ближний бой.

- Если у персонажа есть талант «Парное оружие (Рукопашное)» и «Парное оружие (Стрелковое)», а сам он вооружён холодным оружиемв одной руке и пистолетом в другой, он может совершить действие Атаки (тСтандартная, Быстрая или Молниеносная атака) рукопашным оружием или совершить действие Атаки (Стандартная атака, Длинная или Короткая очередь) стрелковым оружием. Затем он может попробовать выстрелить или ударить другим оружием. Рассчитвйте каждую атаку отдельно, используя проверки Ближнего боя для атак холодным оружием, и проверки Дальнего боя – для стрельбы из пистолета.
- Если у персонажа есть талант «Парное оружие (Стрелковое)» и он вооружён двумя пистолетами (или иным оружием, которое можно держать одной рукой), он может совершить действие Атаки (Стандартная атака, Длинная или Короткая очередь) одним из этих оружий. Затем он может совершить действие Атаки (Стандартная атака, Длинная или Короткая очередь) оружием в другой руке.
- Используя оружие дальнего боя в каждой руке, персонаж может стрелять из него в разных режимах, например, из одного Длинной очередью, а из другого – Короткой. Стреляя Длинными очередями из обеих единиц оружия, персонаж не может Подавлять огнём два разных участка местности.
- Используя два пистолета, персонаж может стрелять по двум разным целям, но эти цели должны быть на расстоянии не более 10 метров друг от друга.

Шальные пули (Необязательное правило)

Мастер, проникнувшись беспощадностью сорок первого тысячелетия, может решить, что если персонаж, стреляющий по участникам рукопашной схватки, немного промахнется мимо цели (получит одну или больше степеней провала), атака попадёт по другой цели, вовлечённой в тот же ближний бой. Мастер может также решить, что любой, стреляющий по участникам рукопашной схватки Короткой или Длинной очередью, должен распределить множественные попадания между разными целями, участвующими в ближнем бою.

ОБСТОЯТЕЛЬСТВА БОЯ

Black Crusade даёт бесконечные возможности для захватывающего, эффектного, умопомрачительного действа. Бой – это важная составляющая такого действа, и каждое сражение, от простой перестрелки в коридоре до титанической битвы, в которой будут гибнуть цивилизации, может стать уникальным приключением. Обстоятельства, описанные в этой секции, предлагают множество способов сделать каждый бой восхитительным, разнообразным и опасным.

Обстоятельства боя можно использовать, чтобы выразить в игровой механике влияние местности, тактическую обстановку и множество других факторов. Многие обстоятельства меняют сложность задач, давая штрафы или бонусы к проверкам, а другие предоставляют персонажам возможность извлечь выгоду из счастливой случайности или использовать несчастья, обрушивающиеся на врагов. Еретикам следует выжимать из этих благоприятных обстоятельства всё возможное. Хороший план, подходящее снаряжение или искусная тактика могут стать для еретика тем, что отделяет жизнь от смерти. Нижеперечисленные обстоятельства – самые распространённые. Для ситуаций, не описанных здесь, существует отдельное руководство. Помните, что последнее слово относительно сложности любой проверки и исхода любой ситуации, всегда остаётся за мастером.

Укрытие

Укрытие жизненно важно для выживания под огнём, и хороший еретик знает, что сперва следует укрыться, а лишь затем вытащить оружие. Хотя при стрельбе по цели, даже частично находящейся за укрытием, не применяются специальные штрафы к проверкам Дальнего боя, существует шанс того, что выстрел угодит в укрытие, а не в цель. Еретику надо решить, какие части его тела находятся вне укрытия, но как правило, корпус и ноги персонажа, стреляющего из укрытия, остаются скрыты. Если выстрел угодит в зону попадания, защищённую укрытием, урон подсчитывается с учётом очков Брони, что предоставляет укрытие. Уменьшенный очками Брони укрытия урон применяется к персонажу по общим правилам подсчёта урона. Таблица 7-4 описывает, сколько очков брони могут предоставлять разные укрытия

Повреждение Укрытий

Укрытие не неуязвимо. Атаки могут повредить или уничтожить его. Каждое успешное попадание по укрытию, наносящее урон, превышающий число очков Брони укрытия, снижает очки Брони укрытия на 1.

Темнота

Проверки Ближнего боя, проведённые в темноте, считаются тяжёлыми (-20), а проверки Дальнего боя – очень тяжёлыми (-30). Когда персонаж скрыт темнотой, проверка умения «Скрытность» считается рутинной (+20).

Пересечённая местность

Проверки Ближнего боя и Избегания, совершаемые на пересечённой местности (например, посреди болота), считаются сложными (-10). Проверки, совершаемые на крайне пересечённой местности, вроде глубокого снега или тонкого льда, считаются очень тяжёлыми (-30).

Вовлечённость в ближний бой

Если атакующий персонаж находится вплотную к цели, то и персонаж, и его цель считаются Вовлечёнными в ближний бой.

Стрельба по участникам рукопашной

Проверки Дальнего боя, сделанные при стрельбе в цель, Вовлечённую в ближний бой, считаются тяжёлыми (-20). Если один или несколько персонажей, Вовлечённых в ближний бой, Оглушены, Беспомощны или Неподготовлены, штраф игнорируется.

Сверхдальняя дистанция

Цели на дистанции, в три раза большей, чем дальность стрельбы оружия персонажа, считаются находящимися на Сверхдальней дистанции. Проверки Дальнего боя, сделанные, чтобы попасть в такую цель считаются очень тяжёлыми (-30).

Уставшие персонажи

Когда персонаж Устал, все проверки, включая проверки Ближнего и Дальнего боя получают штраф -10.

Туман, мгла, тень или дым

Проверки Дальнего боя, проведённые при атаке цели, скрытой туманом, мглой, тенью или дымом считаются тяжёлыми (-20). В то время как для персонажа, скрытого туманом, мглой или тенью, проверки умения «Скрытность» становятся ординарными (+10).

Численное превосходство (Глоссарий)

Когда персонаж и его союзники атакуют одного противника в ближнем бою, у них появляется преимущество. Если группа персонажей имеет перевес два к одному, их проверки Ближнего боя считаются ординарными (+10). Если группа персонажей имеет перевес три к одному, их проверки Ближнего боя считаются рутинными (+20).

Беспомощные цели

Проверки Ближнего боя, сделанные против спящих, находящихся без сознания или по иной причине беспомощных персонажей проходятся автоматически. При броске урона против такой цели, бросьте дважды и сложите результаты.

Господствующая высота (Глоссарий)

Персонажи, стоящие на возвышенности, такой как стол, холм, или груда тел павших товарищей, имеют преимущество. Проверки Ближнего боя, сделанные такими персонажами, являются ординарными (+10).

Дальняя дистанция

Цели, находящиеся на дистанции большей, чем двойная дальность стрельбы оружия персонажа, считаются находящимися на Дальней дистанции. Проверки Дальнего боя на попадание по таким целям считаются сложными (-10).

Смещение

Иногда, при атаке метательным оружием, важно знать, куда оружие приземлится, если атакующий провалит свою проверку Дальнего боя. При провале, мастер делает бросок 1к10 и сверяется со схемой направлений, чтобы определить, в какую сторону отлетит промахнувшееся копьё или граната. Бросьте 1к5, чтобы определить расстояние, на которое оружие отлетит в выпавшем направлении (в метрах). Это правило также применимо к оружию со свойством «Взрыв» — оно бьёт на достаточно большую область, так что даже в случае промаха цель всё же может зацепить.

Смещение в невесомости

Последствия броска чего-либо в невесомости могут быть, как забавными, так и смертельными. Определить,

куда точно отскочила крак-граната, оттолкнувшись от переборки, можно двумя бросками по схеме направлений – первый уточнит смещение в горизонтальной плоскости, второй – в вертикальной.

Подавление огнём

Находиться под огнём — это всегда ужасное испытание, и даже самые неопытные еретики знают, что, когда начинают летать пули и болты, лучше пригнуть голову. Подавление огнём отображает вмешательство инстинкта самосохранения, что велит персонажу оставаться в укрытии. Определённые боевые действия и иные обстоятельства могут вынудить цель предпринять проверку Подавления огнём (серьёзную (+0) проверка Силы воли). В случае успеха, персонаж может действовать как обычно. В случае провала, персонаж Подавлен огнём.

Подавленный персонаж может осуществлять только Полудействия. В дополнение к этому, он получает штраф -20 ко всем проверкам Дальнего боя. Если Подавленный огнём персонаж находится в укрытии, что защищает от атакующего, который Подавил его, то он не может покинуть это укрытие, если не решит отступать (при условии, что отступая, персонаж останется укрытым от огня противника). Если он, будучи Подавленным, не находится в укрытии, то он должен потратить свой следующий ход, чтобы занять укрытие. Если же рядом нет никаких укрытий, персонаж должен двигаться по направлению от атакующего, использовавшего Подавляющий огонь. Подавленный персонаж может совершить серьёзную (+0) проверку Силу Воли в конце каждого своего хода и, если он её пройдёт, то в следующий ход сможет действовать как обычно. Эта проверка станет простой (+30), если персонаж более не находится под огнём (т.е. никто не пытался подстрелить его в последний ход). Бойцы, Вовлечённые в ближний бой, автоматически избавляются от Подавления огнём.

Стрельба в упор

Когда персонаж стреляет по цели, находящейся на расстоянии в два метра или ближе, это считается Стрельбой в упор. Проверки Дальнего боя, сделанные для того, чтобы попасть в цель при Стрельбе в упор, считаются легкими (+30). Этот бонус не применяется, когда атакующий и цель вовлечены в ближний бой друг с другом. Для оружия, чья Короткая дистанция стрельбы меньше трёх метров, Стрельба в упор начинается с расстояния на один метр меньше Короткой дистанции.

Сбитые с ног

Персонаж считается Сбитым с ног всякий раз, когда он падает на землю. Проверки Ближнего боя, сделанные против такой цели, считаются ординарными (+10), но проверки Дальнего боя, сделанные для того, чтобы попасть по ней, считаются сложными (-10), если только атакующий не стреляет в Упор. Персонаж, сбитый с ног, получает штраф -10 к проверкам Ближнего боя и -20 к проверкам Избегания. персонаж может сам войти в это состояние, потратив Свободное действие, если только не вовлечён в Захват.

Короткая дистанция

Цели, находящиеся на дистанции меньше половины дальности стрельбы оружия персонажа, считаются находящимися на Короткой дистанции. Проверки Дальнего боя для атаки целей на Короткой дистанции считаются ординарными (+10).

Размер

Размер – это важный фактор при стрельбе, ведь в большую цель обычно легче попасть. Все персонажи и существа в **Black Crusade** имеют категорию размера. Мастер может просто заявлять, каким размером обладает тот или иной объект. Для определения бонусов и штрафов, что приносит размер цели, используйте таблицу 4-8: Размер (стр. 142).

Оглушённые цели

Проверки Ближнего и Дальнего боя для атаки Оглушённых целей считаются рутинными (+20).

Неподготовленные цели

Когда персонаж не подозревает о том, что его сейчас атакуют, он считается Неподготовленной целью. Обычно это происходит в начале боя, когда один или несколько целей стали жертвами Ошеломления (см. стр. 232). Проверки Ближнего и Дальнего боя для атаки таких целей считаются простыми (+30).

Осечки

Оружие может дать осечку из-за чрезвычайной старости, дурного обхождения с машинным духом или просто недостатков конструкции. Если в проверке Дальнего боя выпало немодифицированное 96-00, оружие даёт Осечку. Заевшее оружие не может стрелять до тех пор, пока не будет прочищено. Прочистка занимает Полное действие и требует успешной проверки Дальнего боя. Если проверка пройдена, то персонажу удалось устранить Осечку, но теперь требуется перезарядить оружие, а всё уже имеющиеся в нём патроны – выкинуть. Если проверка провалена, то с Осечкой справиться не удалось, но можно попробовать сделать это в следующем раунде.

Примечание: некоторое оружие, например плазмаганы гранаты и ракеты, довольно опасно. Применяя такое вооружение, не забывайте о его особых свойствах (см. **главу V «Арсенал»**). Стрельба Короткими и Длинными очередями также увеличивает риск Осечки. Подробнее см. описание действий Короткая очередь, Длинная очередь и Подавляющий огонь.

Погодные и необычные условия

При атаке в сложных погодных условиях, например под проливным дождем, во время пылевой бури или по колено в зарослях грибов, проверки Ближнего и Дальнего боя считаются тяжёлыми (-20), если не указано иного (**см. глава I Игровой процесс**).

Травмы

Обычные физические ранения, нанесенные персонажам **Black Crusade**, отображаются уроном и Усталостью. Помимо этого, персонажи могут испытать некоторые особые состояния и получить особый урон – например, от огня, удушья, Оглушение и потеря конечностей. Когда персонажа поджидает столько опасностей, всегда важно знать, сколько именно урона он способен выдержать – и ключом к этом случит количество ран.

РАНЫ

Ранами измеряется то, сколько урона персонаж может выдержать, прежде чем начнёт по-настоящему страдать и, в конечном, счёте, умрет. У каждого персонажа **Black Crusade** есть определённое число ран. Зачастую, персонаж может повысить число ран, тратя очки Опыта. Как правило, число ран остаётся неизменным – ранение не понижает число общее количество ран. Раны – это просто численный показатель, показывающий, сколько урона может выдержать персонаж. Когда урон, нанесённый персонажу, превысит число его ран, то у него начнутся настоящие неприятности.

Урон

Урон – это травмы, наносимые персонажу. Персонажи могут получить урон множеством способов: их может ранить взрыв болта, растерзать когтями демон, они могут свалиться в наполненную лавой расщелину, оказаться в ледяном вакууме космоса и так далее. Когда персонаж получает урон, запишите его количество на лист персонажа. Этот урон останется с персонажем, пока не пройдёт естественным путём, или пока персонаж не получит медицинскую помощь (см. стр. 256). Получаемый урон складывается – всякий раз получая урон, прибавляйте его количество к уже полученному.

У персонажей хватает способов снизить получаемый урон. Как правило, персонаж снижает количество получаемого урона на число, равное своему бонусу Выносливости. Броня может снизить урон ещё больше. Если попадание пришлось по месту, защищённому бронёй, входящий урон снижается на число, равное очкам Брони, предоставленным бронёй. Помните, что некоторые источники урона игнорируют броню и/или Выносливость – это всегда указано в описании того, что наносит этот урон. Пока общий урон, нанесённый персонажу, равен или меньше количества его ран, на его возможностях это не сказывается. Если урон персонажу превысит число его ран, он начнёт получать Критический урон.

Типы урона

Весь урон делится на четыре типа: энергетический (лазеры, огонь, плазма), взрывной (гранаты, снаряды для болтеров), ударный (дубины, пули, падение) и резаный (мечи, когти). Если у источника урона нет определённого типа, он считается ударным. Обычно тип урона имеет значение только при определении критических эффектов, которые вызывает Критический урон.

Критический урон

Когда общий урон персонажу превысит число его ран, еретик начинает получать Критический урон. Каждый раз, когда персонаж получает Критический урон, он также испытывает один или более критических эффектов. Какой именно – определяется на основе соответствующей таблицы критических эффектов, в зависимости от зоны попадания (голова, торс, тога или рука) и типа урона (энергетический, взрывной, ударный или резаный).

Как и в случае с нормальным уроном, Критический урон складывается и остаётся с персонажем пока не пройдёт естественным путём или пока персонаж не получит медицинскую помощь (см. стр. 256). Каждый критический эффект имеет собственную продолжительность (некоторые постоянны). Если критически раненный персонаж получает ещё больше урона, то его количество добавляется к текущему количеству Критического урона – так определяется новое количество Критического урона, что вызывает соответствующий критический эффект (если, конечно, персонаж ещё останется жив).

Исцеление

Раны со временем проходят и, персонажи сами собой снимают урон (как обычный, так и критический). Медицинская помощь и некоторые психосилы также могут исцелиться. В любом случае, скорость исцеления зависит от некоторых факторов и полностью описана в разделе «Лечение», на странице 256.

УСТАЛОСТЬ

Не все ранения в **Black Crusade** смертельны. Утомление, боевые травмы или обмен тумаками могут потрепать персонажа, но оставить его более-менее целым. Усталость отображает то, сколько такого несмертельного урона персонаж может пережить. Усталость причиняют некоторые атаки, Захват, некоторые критические эффекты и другие действия, которые подвергают героев опасности.

Усталость измеряется в уровнях. Персонаж может получить число уровней Усталости, равное своему бонусу Выносливости и всё ещё оставаться на ногах, пусть и не

в лучшей форме. Если число уровней Усталости персонажа превысит его бонус Выносливости, то персонаж упадёт без сознания на 10-БВ минут; после чего очнётся с количеством уровней Усталости, равном его бонусу Выносливости. Персонажи, страдающие от любого количества Усталости, получают штраф -10 ко всем проверкам.

Снятие Усталости

Усталость со временем проходит. Каждый час нормального отдыха (не считая состояния беспамятства), без боя, сотворения психосил и другой деятельности, требующей напряжения сил, снимает один уровень Усталости. Восемь часов последовательного отдыха снимают все уровни Усталости.

УРОН ХАРАКТЕРИСТИКЕ

Некоторые психические силы, яды, болезни и другие угрозы минуют раны персонажа и наносят урон его характеристикам напрямую. Урон характеристике не может понизить её значение ниже нуля. Он может также повлиять на бонус соответствующей характеристики. **Таблица 7-6: Эффекты нулевых значений характеристик** показывает, что случается, когда значение той или иной характеристики падает до нуля.

Снятие урона характеристике

Если не указано обратного, урон характеристике никогда не является постоянным. Персонаж автоматически восстанавливает одно очко урона характеристике каждый час, вне зависимости от того, чем занимается. Мастер может позволить некоторым типам медицинской помощи быстрее снять урон характеристике.

СОСТОЯНИЯ И ОСОБЫЙ УРОН

Обычные ранения – далеко не единственная форма телесного вреда, с которым сталкиваются путешествующие сквозь неизведанное. Еретики могут оказаться объяты пламенем, могут истекать кровью, переломать кости или претерпеть ампутацию конечностей. Собирательно всё это, и даже больше, называется «состояниями и особым уроном».

Таблица 7-6: Эффекты нулевых значений характеристик

Характеристика	Эффект
Ближний бой	Персонаж не может проходить проверки, основанные на этой характеристике
Дальний бой	Персонаж не может проходить проверки, основанные на этой характеристике
Сила	Персонаж проваливается в Беспамятство
Выносливость	Персонаж умирает
Ловкость	Персонаж парализован, беспомощен и не может совершать Действия
Интеллект	Персонаж провалился в кому и считается беспомощным
Восприятие	Персонаж лишился своих чувств и получает штраф -30 ко всем проверкам (кроме проверки Выносливости), пока не восстановится
Сила воли	Персонаж проваливается в сон, полный кошмаров
Общительность	Персонаж впадает в кататонию. Он не может говорить или проходить проверки Общительности.

Ампутированные конечности

Персонаж, потерявший часть тела (за исключением головы, потеря которой почти наверняка смертельная), также страдает от эффекта Кровотечения и должен немедленно получить медицинскую помощь. Если персонаж выжил, он должен найти кого-то с умением «Медика», кто сможет умело обработать культю, чтобы она правильно зажила. Если медицинской помощи не оказать, культя может зажить сама с вероятностью 20%. Если она не заживёт, больной умрет страшной смертью от заражения через 1к10 дней. Безотносительно того, получит ли он медицинскую помощь или нет, персонаж не начнёт выздоравливать в течение 1к10+2 дней. Если персонаж пережил всё вышеописанное, ему также придётся мириться с неприятными последствиями от утраты конечности.

Потеря кисти

Персонаж получает штраф -20 ко всем проверкам умений и характеристик, требующим использования двух рук. Он не может использовать двуручное оружие, но может закрепить на покалеченной руке щит. Если персонаж потерял ведущую руку, то получает обычный штраф -20 к проверкам Ближнего боя, когда использует для атаки не-ведущую руку. За каждые 100 потраченных очков Опыта он может снизить этот штраф на 10.

Если персонаж потеряет обе кисти, то ему нужно раздобыть, по крайней мере, один бионический заменитель, либо попросить кого-нибудь заточить ему зубы.

Потеря руки

Аналогично потере кисти, но вдобавок персонаж больше не может привязывать щит к руке, потому что её больше нет. Потерять обе руки так же плохо, но кроме того, персонажу будет сложнее добраться до «труднодоступных» мест.

Потеря глаза

Потеря одного из глаз навсегда понижает значение Дальнего боя персонажа на 10. Кроме того, он получает штраф -20 к проверкам умений и характеристик, основанных на зрении. Если персонажу не повезло потерять оба глаза, он становится слепым (смотри ниже).

Потеря ступни

Скорость передвижения персонажа навсегда падает вдвое (округлять вверх). Персонаж получает штраф -20 ко всем действиям, имеющим подтип «Передвижение», а также проверкам умений и характеристик, основанных на подвижности, например, к «Слежке» (особое применения умения «Скрытность»). Потеря обеих ступней делает ходьбу очень непростой, хотя еретику может повезти отрастить щупальца…

Потеря ноги

То же, что и потеря ступни, но вдобавок персонаж не сможет использовать «Уклонение». С потерей обеих ног персонаж становится лишь половиной того человека, которым был. Есть и хорошая новость – врагам будет вдвое сложнее в него попасть.

Ослепление

Ослепший персонаж автоматически проваливает все проверки, основанные на зрении, а также все проверки Дальнего боя. Он также получает штраф -30 к проверкам Ближнего боя и большинству других проверок, которые

обычно требуют зрения. Стоит отметить, что большинство еретиков считает слепоту весьма неудобной, хотя любой член Инквизиции скажет, что для того, чтобы видеть истину, глаза не нужны.

Кровотечение

Кровотечение – это критический эффект, возникающий вследствие Критического урона. С вероятностью 10%, персонаж, страдающий от Кровотечения, может умереть в каждом раунде. Если персонаж в сознании, для остановки Кровотечения он может каждый раунд пробовать пройти сложную (-10) проверку «Медики». Если при этом персонаж пытается делать что ещё, требующее напряжения сил (например, убегает от того, что вызвало это Кровотечение), то проверка становится очень тяжёлой (-30). Если персонаж без сознания, или же не питает иллюзий касательно своих талантов к медицине, ему может помочь другой персонаж, что пройдёт эту проверку.

Глухота

Персонаж больше ничего не слышит, или слышит недостаточно для того, чтобы общаться с остальными. До тех пор, пока он не оправится или не исправит свой недуг, персонаж автоматически проваливает все проверки умений и характеристик, основанные на слухе. Помимо трудностей в общении с сообщниками, еретик может повстречать и другие трудности – решать мастеру.

Огонь

Объятые огнём персонажи получают урон каждый раунд. В начале каждого раунда, после первого, после того, когда персонаж впервые оказался под воздействием пламени (или если в него попали из оружия со свойством «Зажигательное» или если он страдает от критических эффектов Отравленного оружия), он должен пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости или загореться.

Загоревшись, персонаж получает 1к10 урона (не уменьшаемого бронёй) и один уровень Усталости каждый раунд, пока огонь не потухнет. В вопросах Критического урона, урон от огня считается энергетическим, и применяется к Корпусу, если не указано иного. Горящий персонаж должен проходить серьёзную (+0) проверку Силы воли, чтобы действовать нормально, а не только бегать кругами и вопить (что считается Полным действием). Загоревшись, персонаж может попытаться сбить пламя, упав наземь (при этом он считается Сбитым с ног) и пройдя тяжёлую (-20) проверку Ловкости, что считается Полным действием. Мастер может сделать эту проверку проще или сложнее, в зависимости от обстоятельств и помощи соратников.

Падение

Персонажи могут свалиться откуда угодно по целому ряду причин, но результат всегда будет примерно одинаков. Чтобы рассчитать урон от падения, просто бросьте 1к10 и прибавьте +1 за каждый метр высоты падения. Используйте таблицу 7-3: Зоны попадания, чтобы узнать, какая часть тела первой встретилась с землей. Броня не даёт защиты от падения. В вопросах Критического урона этот урон считается ударным. Мастер может менять урон в зависимости от типа поверхности, на которую падает персонаж, аномальной силы тяжести и других обстоятельств.

Оглушение

Вдобавок к получению урона и Усталости, персонаж также может быть Оглушён. Это может произойти в результате некоторых атак или эффектов. Проверки Дальнего и Ближнего боя против Оглушённой цели являются рутинными (+20). Вдобавок, Оглушённые персонажи не могут предпринимать никаких действий или Реакций, таких как Избегание. Оглушённые персонажи не являются Беспомощными или Неподготовленными.

Удушье

Есть много способов задохнуться – утонуть, надышаться дымом или ядовитыми газами. Скорость, с которой персонаж будет задыхаться, зависит от того, что он делает. Если персонаж пытается беречь кислород, то он может задержать дыхание на количество минут, равное своему бонусу Выносливости. Если вместо этого персонаж предпринимает активные действия (сражается, плавает и т.п.), он может задержать дыхание на количество раундов, равное его удвоенному бонусу Выносливости. Когда персонаж задерживает дыхание, он должен проходить серьёзную (+0) проверку Выносливости каждую минуту (если сохраняет кислород) или каждый раунд (если участвует что-то активно делает). Если пройти её не удается, персонаж получает один уровень Усталости. Помните, любое количество уровней Усталости накладывает штраф -10 ко всем проверкам, а если число уровней Усталости превысит бонус Выносливости персонажа, то он немедленно потеряет сознание на десять минут. Если по прошествии максимального времени задержки дыхания персонаж не получил доступ к кислороду, он автоматически впадает в Беспамятство, независимо от Усталости. Если персонаж одновременно находится в Беспамятстве и не получает кислород, то он умирает через количество раундов, равное его бонусу Выносливости.

Беспамятство

Беспамятство, как правило – это временное состояние, которое обычно вызывает Усталость или критические эффекты. Продолжительность этого состояния обычно указана в описании вызывающего её эффекта, но такого указания нет, то Беспамятство длиться десять минут.

Персонаж, находящийся в Беспамятстве, абсолютно не воспринимает происходящее вокруг и не способен совершать никаких действий. Он считается Беспомощной целью (см. стр.243). Если персонаж впадает в Беспамятство по причине уровней Усталости, он восстанавливает часть её, когда пробуждается. См. также раздел «Усталость», страница 246.

Бесполезные конечности

Некоторые критические эффекты вынуждают персонажа предпринять серьёзную (+0) проверку Выносливости, грозя временной потерей работоспособности руки или ноги в случае провала. Если персонаж с умением «Медика» оказывает помощь раненному персонажу, жертва получает бонус +20 к такой проверке. Даже если проверка успешна, конечность следует держать на перевязи в течение 1к5+1 недель – все это время она будет Бесполезна.

При провале проверки Выносливости, конечность придётся отрезать, что требует от персонажа с умением «Медика» преуспеть в сложной (-10) проверке «Медики». При провале, конечность тоже ампутируется, но операция наносит 1к10 единиц урона конечности, что почти всегда будет критическим. Если пациент выживет, конечность ампутируется, но у него откроется Кровотечения и с ним нужно будет справится. Решив и эту проблему, хирургеон должен будет обрабатывать рану так же, как в случае с ампутированной конечностью (см. выше).

Вакуум

Нет ничего хорошего в том, чтобы оказаться в вакууме. Персонаж может быть внезапно выброшен в безвоздушное пространство (например, через воздушный шлюз), или он подвергаться воздействию вакуума постепенно (например, будучи запертым на космическом корабле, чья атмосфера медленно улетучивается в космос).

Внезапно оказавшись в вакууме, персонаж может оставаться невредимым в течение количества раундов, равного своему бонусу Выносливости. Если он не найдёт источник кислорода, то начнёт задыхаться. После этого, в конце каждого раунда, он будет получать 1к10+3 единиц взрывного урона от декомпрессии. Если персонаж при этом находится в открытом космосе, то в конце каждого раунда он должен совершать серьёзную (+0) проверку Выносливости. Провал означает, что персонаж получает 1к10 единиц энергетического урона ужасного холода. В обоих случаях урон игнорирует броню и бонус Выносливости. Если персонаж умирает в космосе, его труп замёрзнет через пять раундов. Если, будучи замороженным, он получит любой урон, то расколется на тысячи кроваво-красных ледяных осколков.

Если персонаж оказался заперт в постепенно улетучивающейся атмосфере, он может оставаться невредимым в течение количества раундов, равного его удвоенному бонусу Выносливости. По окончании этого времени, он начнёт задыхаться, а также ощущать эффект декомпрессии как описано выше, с той разницей, что будет получать только 1к5 единиц взрывного урона.

ЛЕЧЕНИЕ

Во время служения богам персонаж неизбежно будет получать урон. Накаливая урон, еретик проходит три стадии: Легко раненый, Тяжело раненый и Критически раненый.

Легко раненый

Персонаж считается Легко раненым, если получил количество урона, равное его удвоенному бонусу Выносливости или меньше. Благодаря естественному заживлению Легко раненые персонажи восстанавливают 1 очко урона в день. Если Легко раненый персонаж весь день проводит в постели, он снимет количество очков урона, равное своему бонусу Выносливости

Тяжело раненный

Персонаж считается Тяжело раненым, если получил количество урона, вдвое превышающее его бонус Выносливости. Тяжело раненые персонажи снимают 1 очко урона в неделю благодаря естественному заживлению. Если Тяжело раненый персонаж проведёт неделю в полном покое, он снимет количество очков урона, равное своему бонусу Выносливости. Когда урон, нанесённый Тяжело раненому персонажу станет равен или меньше его удвоенного бонуса Выносливости, персонаж становится Легко раненым.

Критически раненный

Персонаж считается Критически раненым, если получил количество урона, большее, чего его количество ран. Критический урон не проходит сам по себе – для этого нужна медицинская помощь. Благодаря отдыху и медицинской помощи, персонаж снимает 1 очко Критического урона в неделю. После того, как будет снят весь Критический урон, персонаж становится Тяжело раненым.

Медицинская помощь

Раненому персонажу можно помочь различными способами, от применения лекарственных препаратов, до успешной проверки «Медики». Медицинская помощь может немедленно восстановить урон или ускорить процесс естественного заживления. Дополнительная информация об умении «Медика» находится на странице 83.

Кибернетические и бионические заменители

Бионические протезы дают возможность восстановить потерянные конечности: фактически, иногда персонаж может по своей воле избавиться от совершенно здоровой руки или ноги и получить преимущества кибернетического заменителя. Правила удаления и присоединения кибернетических, бионических и «биорасширенных» конечностей, имплантатов и оружия подробно описаны в **главе V «Арсенал».**

Таблицы критических попаданий

Таблица 7-7: Критические эффекты энергетического урона в руку

КУ	Критический эффект
1	Из-за попадания рука немеет. Проверки, связанные с использованием этой руки, на один раунд получают штраф -30
2	Поток искрящейся энергии сотрясает руку от кончиков пальцев до плеча. Рука будет бесполезна 1к5 раундов, а цель получает один уровень Усталости.
3	Атака обжигает руку, Оглушая на один раунд и причиняя два уровня Усталости. Рука будет бесполезна до получения медицинской помощи.
4	Шок от попадания лишает персонажа самоконтроля. Цель получает Оглушение на один раунд и три уровня Усталости. Рука будет бесполезгна 1к10 раундов.
5	Атака оставляет на коже ожог, вызывающий страшную боль. В следующий раунд цель может совершить только Полудействие и получает 1к5 уровней Усталости.
6	Попадание окутывает руку пламенем, сжигая одежду и броню и сплавляя пальцы воедино. Цель получает 1к5 очков урона Ближнему и Дальнему бою, а также 1к5 уровней Усталости. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или навсегда потерять руку.
7	От жара атаки с ужасным треском вскипает костный мозг, и кости руки раскалываются. До тех пор, пока они не срастутся, считается, что у цели только одна рука. Цель также Оглушена на один раунд и получает 1к5 уровней Усталости.
8	Энергия иссушает руку от кисти и до плеча, и та отделяется от тела. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или будет Оглушена на 1к5 раундов. Также цель получает 1к10 уровней Усталости, и у неё открывается Кровотечение. Теперь у цели только одна рука.
9	Огонь пожирает руку, превращая плоть в угли на косточках. Цель должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Если проверка пройдена, то цель получает 1к10 уровней Усталости и Оглушение на 1 раунд. Теперь у цели только одна рука.
10	Атака превращает руку в облако пепла, а цель валится на землю, где тут же умирает от шока, сжимая дымящуюся культю.

Таблица 7-8: Критические эффекты энергетического урона в корпус

КУ	Критический эффект
1	От попадания у цели перехватывает дыхание. В следующий ход она может использовать только Полудействие.
2	Поток энергии вышибает дух из цели. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или будет Сбита с ног.
3	Атака поджаривает плоть на груди и животе жертвы, причиняя два уровня Усталости и 1к5 единиц урона Выносливости.
4	Энергия пульсирует вокруг цели, обжигая тело и причиняя 1к10 уровней Усталости. В следующий ход цель может использовать только Полудействие.
5	Попадание столь яростно и сильно, что опрокидывает цель на землю, заставляя беспомощно закрывать лицо и корчиться в агонии. Цель Сбита с ног и должна пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости, чтобы не загореться (смотрите раздел «Состояния и особый урон»). Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или будет Оглушена на один раунд.
6	Сила атаки оставляет на теле жертвы дымящиеся раны и сбивает её с ног, оставляя её корчится на полу. Цель Сбита с ног, Оглушена на 1к10 раундов и получает 1к5 уровней Усталости. В дополнение к этому, цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости, чтобы не загореться (смотрите раздел «Состояния и особый урон»).
7	Неистовая мощь энергетической атаки сжигает внутренние органы цели, обугливая лёгкие и сердце. Цель Оглушена на 2к10 раундов и навсегда теряет 1к10 единиц Выносливости.
8	Энергия омывает персонажа, кожа чернеет и осыпается, телесный жир закипает и просачивается через броню и одежду. Цель Оглушена на 2к10 раундов, а значения Силы, Выносливости и Ловкости снижаются вдвое до тех пор, пока цель не получит медицинскую помощь. Многочисленные рубцы навсегда понижают значение Общительности на 2к5.
9	Цель полностью охватывает огонь, её кожа плавится, а глаза взрываются, как перегретые яйца. Цель падает на землю почерневшим трупом.
10	Как выше, но если у жертвы при себе были боеприпасы, то они взорвутся с шансом 50%. Все в радиусе 1к5 метров, не прошедшие проверку Избегания, получают 1к10+5 единиц взрывного урона. Если у жертвы при себе были гранаты или ракеты, то они детонируют по общим правилам через раунд на том месте, где лежит тело цели.

Таблица 7-9: Критические эффекты энергетического урона в голову

КУ	Критический эффект
1	Скользящее попадание по голове притупляет чувства, вызывая штраф -10 ко всем проверкам (за исключением Выносливости) на один раунд.
2	Ослепительная вспышка энергии вызывает у жертвы Слепоту на 1 раунд.
3	Атака поджаривает ухо цели, превращая его в обожжённый хрящ. Цель глохнет до тех пор, пока не получит медицинскую помощь или на 1к5 часов.
4	Энергетическая атака полностью сжигает волосы на голове жертвы, оставляя её корчиться в муках. Атака причиняет два уровня Усталости и Ослепляет цель на 1к5 раундов.
5	Потоки энергий окутывают лицо несчастного, сжигает лицо и волосы, и заставляет вопить подобно раненому гроксу. Жертва теряет волосы, Слепнет на 1к10 раундов , Оглушается на один раунд и навсегда теряет одно очко Общительности.
6	Атака плавит лицо жертвы и повреждает глаза. Цель Слепнет на следующие 1к10 часов, навсегда теряет 1к10 единиц Общительности и одну единицу Восприятия. Также цель получает 1к5 уровней Усталости.
7	Плоть на голове цели чудовищно обгорает, обнажая обуглившиеся кости и остатки мышц. Цель навсегда Слепнет и получает 1к10 уровней Усталости. После этого бросьте 1к10. Выпавшее число является новым значением Общительности цели, хотя если значение Общительности и раньше не превышало 10, то никто не заметит разницы.
8	Голова цели сгорает в явленной ей пламенной смерти. Пережить это не суждено.
9	Не выдержав перегрева, мозг цели взрывается, разрывая череп и разбрасывая горящие куски по окрестностям. Жертвы больше нет.
10	Как выше, но кроме того всё тело персонажа охватывает огонь, и он, безголовый, бежит в случайном направлении (используйте схему направлений) на 2к10 метров. Всё воспламеняемое, мимо которого он пробегает (включая персонажей), должно пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости или загореться (см. раздел «Состояния и особый урон»).

Таблица 7-10: Критические эффекты энергетического урона в ногу

КУ	Критический эффект
1	Пламя опаляет плоть и кость ноги, оставляя жутковатый шрам от ожога. Цель не может использовать действия Бег или Натиск ещё два раунда.
2	Атака поджаривает плоть на ноге жертвы, превращая куски мяса в уголь. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить один уровень Усталости.
3	Взрыв вызывает сложный перелом ноги.. Скорость передвижения упадёт вдвое (округлять вверх), и она не может Бегать или совершать Натиск. Этот эффект сохраняется до тех пор, пока жертва не получит медицинскую помощь.
4	Сильный удар по ноге посылает волны боли по ноге цели. Цель Сбита с ног и получает один уровень Усталости. На 1к10 раундов её Скорость передвижения падает вдвое (округлять вверх)
5	Нога жертвы получает ужасающие повреждения от огня – в ней сплавляются воедино одежда, броня, плоть и кости. Цель Сбита с ног и получает один уровень Усталости. На 2к10 раундов её Скорость передвижения падает вдвое (округлять вверх).
6	Атака опаляет ногу жертвы, отчего плоть обугливается и начинает источать отвратительный запах. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или потеряет ступню. В случае успеха, её Скорость передвижения упадёт вдвое (округлять вверх) до тех пор, пока цель не получит медицинская помощь. Также жертва получает два уровня Усталости.
7	Энергетическая атака прожаривает ногу, превращая ее в однородную массу почерневшего мяса. Нога сломана, и, пока ее не вылечат, считается, что у жертвы только одна нога. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, или будет Оглушена на один раунд. Также она получает 1к5 уровней Усталости. У цели остаётся только одна нога.
8	Огонь прожигает кость и отрывает ногу. Жертва должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, или будет Оглушена на один раунд. Также она получает 1к10 уровней Усталости и у неё открывается Кровотечение. У цели остаётся только одна нога.
9	Сила атаки превращает ногу в сплошной поджаренный хрящ. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Нога окончательно потеряна.
10	Сполна отражая ужасающую силу атаки, нога возгорается, и сильный огонь поглощает цель целиком. Цель умирает в агонии за несколько секунд.

Таблица 7-11: Критические эффекты взрывного урона в руку

КУ	Критический эффект
1	Попадание отбрасывает руку назад, причиняя сильную боль. Цель получает один уровень Усталости
2	Сила взрыва ломает пополам кости на руке. Цель роняет то, что несёт в этой руке, и должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или будет Оглушена на 1 раунд.
3	Взрыв отрывает жертве палец (и фаланги с 1к5 других пальцев). Цель получает 1к10 урона Ближнему и Дальнему бою. Кроме того всё, что она несла в руке, уничтожено. Если это было что-то взрывоопасное (например граната), оно взрывается – в этом случае немедленно примените к цели эффект из п. 9 этой таблицы.
4	Взрыв отрывает сухожилия на руке от кости. Цель Оглушена на 1 раунд и должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе у неё начнётся Кровотечение.
5	Порождённые взрывом осколки врезаются в руку жертвы, разрывая плоть и мускулы. Она должна немедленно пройти ординарную (+10) проверку Выносливости или потеряет руку. В случае успеха, Ближний и Дальний бой жертвы навсегда уменьшатся на 1.
6	Взрыв ломает кости и разрывает плоть цели, превращая руку в красное месиво и приичняя 1к5 уровней Усталости. Рука цели сломана и, пока не срастётся, считается, что у цели только одна рука. Вдобавок, из-за ужасающей раны, у жертвы начинается Кровотечение.
7	Взрыв рвёт руку на части. Цель должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. В случае успеха, цель будет Оглушена на 1к10 раундов, получаит 1к10 уровней Усталости и начнёт страдать от Кровотечения. Теперь у нее только одна рука.
8	Сила взрыва уничтожает руку, прихватив значительную часть плеча и корпуса. Цель исторгает крик и валится на землю, где умирает в луже собственной крови и органов.
9	Мощный взрыв вырывает руку из тела и мгновенно убивает цель, обдавая дождем из кровавых капель. Вдобавок, если у цели было с собой оружие с источником питания (например, силовой или цепной меч), то он взрывается, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем в пределах двух метров.
10	Как выше, кроме того, что если у жертвы при себе были боеприпасы, то они взрываются, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем в пределах 1к10 метров (взрыв источника питания, описанный выше, тоже происходит). Если у жертвы были с собой гранаты или ракеты, они также взрываются.

Таблица 7-12: Критические эффекты взрывного урона в корпус

КУ	Критический эффект
1	Взрыв отбрасывает цель на 1к5 метров. Приземлившись, она считается Сбитой с ног.
2	Взрыв отбрасывает цель на 1к10 метров и причиняет один уровень Усталости за каждый метр полёта. Приземлившись, она остаётся Сбитой с ног.
3	Мощь взрыва страшно повреждает плоть и кости. Цель должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости. В случае провала она будет Оглушена на один раунд, и у неё откроется Кровотечение.
4	Взрыв опрокидывает жертву на землю. Она получает 1к5 уровней Усталости, Оглушение на один раунд и должна будет потратить Полное действие, чтобы подняться на ноги.
5	Взрывная волна толкает жертву на землю и отбивает ей все внутренности. Она должна незамедлительно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить одно очко урона Выносливости и начать страдать от Кровотечения. Цель Сбита с ног и получает 1к10 уровней Усталости.
6	Взрыв отрывает куски плоти от тела, оставляя кровоточащие раны. Цель Оглушена на 1 раунд, в следующий ход может совершать только Полудействие. Также у жертвы открывается Кровотечение.
7	Сила взрыва разрывает плоть цели, повреждает её нервную систему и сбивает с ног. Цель Сбита с ног, страдает от Кровотечения, Оглушёна на 1к10 раундов, получает 1к10 уровней Усталости и должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или впасть в Беспамятство.
8	Грудь цели выворачивается наружу, изрыгая на землю поток частично поджаренных органов. Цель мгновенно умирает.
9	Жертву разрывает на окровавленные куски, что разлетаются во все стороны. Вдобавок, если цель несла боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем в пределах 1к10 метров. Если цель несла гранаты или ракеты, они также взрываются.
10	Как и выше, но всех в пределах 1к10 метров от цели заливает кровью – они должны пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости или получить штраф -10 к Ближнему и Дальнему бою на 1 раунд, из-за того, что кровь застилает взор.

Таблица 7-13: Критические эффекты взрывного урона в голову

КУ	Критический эффект
1	Взрыв контузит цель. В следующем ходу она может предпринять только одно Полудействие.
2	Вспышка и грохот ослепляют и оглушают цель на один раунд.
3	Взрыв оставляет на лице жертвы множества маленьких, сочащихся кровью ран. Лицо цели навсегда покрывается ужасными шрамами. Цель получает два уровня Усталости и должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить 1к10 очков урона Восприятию и Общительности.
4	Сила взрыва сбивает цель с ног и лишает чувств. Цель Сбита с ног и получает 1к10 единиц урона Интеллекту. Она должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или будет Оглушена на два раунда и навсегда лишиться одной единицы Интеллекта.
5	Взрыв сдирает кожу с лица цели и рвёт барабанные перепонки. Цель Оглушена на 1к10 раундов и навсегда теряет слух. Шрам на лице жертва так ужасны, что её Общительность навсегда падает на 1.
6	Голова цели взрывается, превращая её в безголовый труп, что несколько минут будет извергать кровь. Стоит ли говорить, что это смертельно?
7	Голова и туловище цели взрываются и превращаются в изуродованное месиво. Жертва мгновенно гибнет. Вдобавок, если у неё были при себе боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем существам в пределах 1к5 метров. Если у цели были гранаты или ракеты, они взрываются немедленно.
8	Несколько неприятных взрывов разрывают голову и тело жертвы, обращая её в тёмное кровавое месиво под ногами. До конца боя, все проходящие через это место должны предпринимать серьёзную (+0) проверку Ловкости или будут Сбиты с ног.
9	Жертва прекращает своё земное существование, превращаясь в облачко багряного дыма. Кажется, быть более мёртвым уже невозможно, но…
10	Как выше, но жертва гибнет столь невыразимо ужасающим образом, что все находящиеся в пределах двух метров от того места, где она стояла, должны немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли или потратить свой следующий ход, убегая от атакующего.

Таблица 7-14: Критические эффекты взрывного урона в ногу

КУ	Критический эффект
1	Близкий взрыв отбрасывает персонажа назад на один метр. Он должен пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или будет Сбит с ног.
2	Сила взрыва выбивает землю из-под ног жертвы. Она Сбита с ног и следующие 1к5 раундов не может использовать действий Движения кроме Полудвижения.
3	Ударная волна вызывает перелом ноги. Цель получает 2к10 урона Ловкости.
4	Взрыв подбрасывает жертву в воздух. Она пролетает 1к5 метров в случайном направлении (используйте схему направлений.) Жертва тратит Полное действие, на то, чтобы встать на ноги, а ее Скорость передвижения падает вдвое (округлять вверх) на 1к10 раундов.
5	Сила взрыва отрывает часть ноги, и разбрасывает останки по окрестностям. Ловкость персонажа навсегда уменьшается на 1. Цель должна пройти сложную (-10) проверку Выносливости, или получит 1к5 уровней Усталости.
6	Сила взрыва настолько ужасна, что рвёт плоть на части и крошит кости ноги. Цель получает 1к10 уровней Усталости. Нога будет Бесполезна до тех пор, пока цель не получит медицинскую помощь. Жертва должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или потеряет ступню.
7	Взрыв превращает ногу жертвы в дымящийся кусок мяса. Цель должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Если она выживет, она получит 1к10 уровней Усталости, Оглушение на 1к10 раундов, и у неё начнётся Кровотечение. У цели остаётся только одна нога.
8	Взрыв вырывает ногу и швыряет жертву на землю, а кровь гейзером бьёт из рваной культи. Эти мучительные ранения смертельны.
9	Нога взрывается в фонтане крови, разбрасывая маленькие кусочки костей, одежды и брони во всех направлениях. Жертва мгновенно погибает. Все в радиусе двух метров получают 1к10+2 единиц ударного урона.
10	Как выше, но если у жертвы были при себе боеприпасы, они взрываются, причиняя 1к10+5 очков ударного урона по всем в радиусе 1к10 метров. Если у жертвы были при себе гранаты или ракеты, они взрываются.

Таблица 7-15: Критические эффекты ударного урона в руку

КУ	Критический эффект
1	Пришедшийся в руку удар такой силы, что жертва роняет всё, что несла в этой руке.
2	Удар оставляет сильный ушиб, и возможно, слегка смещает кости руки. Цель получает один уровень Усталости.
3	Удар дробит кости и плоть. Цель роняет всё, что она несёт в этой руке, и должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получает 1к10 единиц урона Ближнему и Дальнему Бою.
4	Удар разбивает руку цели или то, что цель несёт в ней, заставляя персонажа причитать от боли. Цель Оглушена на один раунд и роняет то, что держит в этой руке. Бросьте 1к10; если выпала единичка, то всё, что цель несла в этой руке, сильно повреждено, и требует ремонта.
5	Угодившее в руку попадание повреждает мышцы и кости. Рука становится Бесполезной до тех пор, пока жертва не получит медицинскую помощь.
6	Удар калечит руку жертвы, ломая и дробя 1к5 пальцев. Цель получает один уровень Усталости. Она должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или показатели её Ближнего и Дальнего боя навсегда упадут на 2.
7	С громким треском, кость в руке ломается и безвольно повисает плетью, орошая землю кровью. Рука Бесполезна до тех пор, пока цель не получит медицинскую помощь. Также у цели открывается Кровотечение.
8	Сила атаки такова, что жертва отрывает руку по самое плече, и землю орошает кровь. Цель должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Если она выживет, то получает 1к5 уровней Усталости, Оглушение на 1к10 раундов, и у неё откроется Кровотечение. У жертвы остаётся только одна рука.
9	Дождём из крови и мяса, рука жертвы отрывается от тела, извергая дождь из крови и мяса. Бессвязно крича, цель корчится в агонии несколько секунд, после чего падает на землю и умирает.
10	Как выше, но кроме этого, но рука цели просто взрывается, а кости, ошмётки плоти, кусочки одежды и брони разлетаются, как пропитанная кровью шрапнель. Все в радиусе двух метров получают 1к5-3 единиц ударного урона в случайно определённую зону.

Таблица 7-16: Критические эффекты ударного урона в корпус

КУ	Критический эффект
1	Удар в корпус выбивает жертве воздух из лёгких. В свой следующий ход она может совершать только Полудействие.
2	Удар выталкивает воздух из тела цели. Она Сбита с ног и получает один уровень Усталости.
3	Попадание с громким хрустом ломает жертве ребро. Цель Сбита с ног и получает Оглушение на один раунд.
4	Удар попадает в цель, дробя ребро. Жертва получает 1к10 единиц урона Выносливости и должна пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости или будет Сбита с ног.
5	Сильный удар в грудь перемешивает внутренности цели, и она мгновенно сгибается от боли, хватаясь за себя и крича в агонии. Цель Оглушена на два раунда и должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получит 1к5 уровней Усталости.
6	Атака заставляет жертву распластаться на земле. Цель Сбита с ног, получает 1к5 уровней Усталости и отлетает на 1к5 метров от атакующего (останавливаясь при столкновении с твёрдым объектом). Она Оглушена на два раунда.
7	С громким треском, 1к5 ребер цели ломаются, а её Выносливость навсегда падает на 1к5. Цель может либо лечь и не двигаться ожидая медицинской помощи (успешная проверка «Медики» вправит ребра) либо продолжить действовать, невзирая на то, что каждый раунд зазубренный кончик ребра с вероятностью 20% может пронзить жизненно важный орган, что вызовет мгновенную смерть.
8	Сила удара разрывает несколько органов жертвы на части и бросает ее на землю задыхаться и корчится от боли. У цели открывается Кровотечение, а Выносливость навсегда падает на 1к10.
9	Сила удара такова, что цель отшатывается, запрокидывая голову и извергая кровь, и падает на землю уже мёртвой.
10	Как выше, но кроме этого, безжизненный труп не просто отшатывается, а отлетает от атакующего на 1к10 метров. Каждый, кто оказался на пути летящего трупа, должен пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе будет Сбит с ног.

Таблица 7-17: Критические эффекты ударного урона в голову

КУ	Критический эффект
1	Удар наполняет голову цели ужасными звенящими звуками. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить один уровень Усталости.
2	От удара у жертвы рябит в глазах и кружится голова. На 1к5 раундов цель получает -10 штраф к проверкам Восприятия и Интеллекта.
3	Нос жертвы ломается, извергая потоки крови и ослепляя ее на один раунд. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на один раунд.
4	Сокрушительный удар ошеломляет цель. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на один раунд и Сбита с ног.
5	Сила удара заставляет жертву пошатнуться от боли. Цель получает один уровень Усталости, Оглушение на один раунд, и отлетает назад на 1к5 метров. Также жертва навсегда теряет единицу Интеллекта.
6	От удара голова цели дёргается назад. Во время передвижения цель будет шататься, пытаясь справиться с отупляющей болью. Цель Оглушена на 1к5 раундов, отлетает назад на 1к5 метров, и должна пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе будет Сбита с ног.
7	Мощный удар в голову цели распарывает кожу головы и ломает череп. Цель получает Оглушение на 1к10 раундов. Ее Скорость передвижения падает вдвое на 1к10 часов.
8	С тошнотворным хрустом, голова цели поворачивается лицом в обратном направлении. Сломанные позвонки немедленно разрывают любое соединение с шеей цели и вызывают мгновенную смерть.
9	Голова цели лопается, как перезрелый фрукт, разбрызгивая во все стороны кровь, кусочки черепа и мозга. Каждый в радиусе четырёх метров от погибшего должен предпринять проверку Ловкости, иначе получит -10 штраф к Ближнему и Дальнему бою на следующий раунд из-за крови, что попала в глаза.
10	Как выше, но попадание настолько сильно, что проходит сквозь жертву и поражает следующую цель. Если попадание было нанесено холодным оружием, атакующий может немедленно совершить атаку (этим же оружием) против другой цели, до которой он может достать не сходя с места. Если попадание было нанесено стрелковым оружием, атакующий может немедленно совершить атаку (этим же оружием) против любой цели, стоящей прямо за изначальной целью и остающейся в дальности поражения этого оружия.

Таблица 7-18: Критические эффекты ударного урона в ногу

КУ	Критический эффект
1	Удар в ногу наносит ушибы и причиняет зубодробительную боль. Цель получает один уровень Усталости.
2	Сильный удар по ноге замедляет жертву. На один раунд Скорость передвижения цели падает вдвое (округлять вверх). Она должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на один раунд и Сбита с ног.
3	Сильный удар по ноге посылает волны боли через всё тело. Цель Сбита с ног и получает 2к10 единиц урона Ловкости.
4	Мощный удар создает микротрещины в костях и причиняет сильнейшую боль. Цель Сбита с ног и получает 1к10 единиц урона Ловкости.
5	Удар с оглушительным треском ломает ногу цели. Цель Сбита с ног и получает Оглушение на один раунд. До тех пор пока она не получит медицинскую помощь, её Скорость передвижения падает до 1.
6	С оглушительным звуком, несколько хрупких костей в ступне жертвы ломаются как веточки. Цель должна немедленно пройти проверку Выносливости или навсегда потерять ступню. В случае успеха, Скорость передвижения жертвы падает вдвое до тех пор, пока она не получит медицинскую помощь. Цель получает два уровня Усталости.
7	С тошнотворным хрустом нога жертвы ломается, и та валиться на землю, хныча от боли. Нога сломана, и пока она не срастётся, считается, что у жертвы только одна нога. Также жертва получает два уровня Усталости.
8	Сильный удар отрывает нижнюю часть ноги, оставляя лишь извергающий кровь обрубок. Жертва должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. В случае успеха, цель получает 1к5 единиц постоянного урона Ловкости, и у неё открывается Кровотечение. У цели теперь только одна нога.
9	Попадание срывает плоть с ноги, и во все стороны брызжет кровь. Как бы жертва не пыталась остановить внезапно хлынувший алый поток, она падает на землю и умирает в ширящейся луже собственной крови.
10	Как и выше, но страдания умирающей жертвы таковы, что до конца раунда в её жалобных криках тонут все разговоры в пределах 2к10 метров.

Таблица 7-19: Критические эффекты резаного урона в руку

КУ	Критический эффект
1	Стремительная атака выбивает из руки цели то, что она в ней держала.
2	Глубокий порез вынуждает цель бросить то, что она держала в руке и причиняет один уровень Усталости
3	Удар оставляет рваную рану и вынуждает жертву вскрикнуть от боли. Она бросает всё, что держит в руке, и должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, чтобы у неё не началось Кровотечение.
4	Атака сдирает кожу с конечности, наполняя воздух кровью и звуками криков. Цель Сбита с ног и получает два уровня Усталости. Рука становится Бесполезной на 1к10 раундов
5	На руке жертвы появляется кровавая и очень болезненная на вид рана. У цели открывается Кровотечение, и она бросает всё, что держит в руке. Пока цель не получит медицинскую помощь, рука будет Бесполезной.
6	Удар рвёт плоть и мышцы, отделяя 1к5 пальцев (если выпало 5, значит, большой палец также был срезан). Цель получает Оглушение на один раунд и должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе потеряет кисть.
7	Атака с лёгкостью рвёт на части кожу, мускулы, кости и сухожилия, превращая руку цели в болтающуюся массу из отрубленных сосудов, извергающих кровь. У жертвы открывается Кровотечение. Также она получает 1к10 единиц урона Силе. Рука сломана, и пока она не срастётся, считается, что у жертвы только одна рука. Вдобавок, множество сосудов было перерезано, что вызывает Кровотечение.
8	Под аккомпанемент неестественных, влажных звуков, рука отправляется в свободный полёт, оставляя за собой багряную дугу. Цель должна незамедлительно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. В случае успеха, она получает Оглушение на 1к10 ходов, и у неё открывается Кровотечение. У цели теперь только одна рука.
9	Удар беспрепятственно проходит сквозь руку и врезается в туловище, заливая землю кровью и мгновенно убивая жертву.
10	Как выше, однако, рука падает на землю, и её пальцы сжимаются в неконтролируемых спазмах, давя на спуск любого оружия, что она держит. Если это было стрелковое оружие, случайная цель в пределах 2к10 метров получает попадание из этого оружия с вероятностью 5%. Урон наносится как обычно.

Таблица 7-20: Критические эффекты резаного урона в корпус

КУ	Критический эффект
1	Если на корпусе цели нет брони, болезненная рваная рана приносит ей один уровень Усталости из-за. Если же броня есть, то ничего не происходит. Пронесло!
2	Сильный удар оставляет на теле жертвы болезненную рану. Цель получает один уровень Усталости и должна пройти срьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на один раунд.
3	Удар срезает большой кусок кожи с корпуса цели, оставляя её задыхаться от боли. Цель получает Оглушение на один раунд и должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе у неё начнётся Кровотечение.
4	Удар оставляет длинную рану на корпусе жертвы, заставляя её скрючится от ужасной боли. У жертвы открывается Кровотечение, и она получает Оглушение на один раунд.
5	Потоки крови извергаются из глубоких ран, делая землю скользкой. У жертвы открывается Кровотечение. Также она получает 1к10 единиц урона Выносливости. Любой персонаж, попробовавший пройти через эту лужу крови должен преуспеть в серьёзной (+0) проверке Ловкости, иначе будет Сбита с ног.
6	Могучий удар отрезает большой кусок плоти и сбивает жертву её на землю, где она корчится от боли, зажимая кровоточащую рану. Цель Сбита с ног, получает 1к10 единиц урона Выносливости, и у неё открывается Кровотечение.
7	Удар вспарывает живот цели выставляя напоказ внутренности. Цель может либо придерживать кишки одной рукой и ждать, пока медик не вернёт их на место при помощи успешной проверки «Медики», либо продолжить сражаться, не взирая на то, что каждый ход с вероятностью 20% брюхо может распахнуться и украсить всё вокруг выпавшими потрохами, причинив персонажу ещё 2к10 единиц урона. В любом случае, цель получает 1к5 уровней Усталости, и у неё открывается Кровотечение.
8	Удар со зловещим треском срезает с груди жертвы кожу, обнажая красное месиво мускулов. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть. В случае успеха, она навсегда теряет 1к10 единиц Выносливости, получает Оглушение на один раунд, и у неё открывается Кровотечение.
9	Мощный удар рассекает жертву от шеи до паха, обнажая внутренние органы и выплескивая их на землю. Жертва довольно-таки мертва.
10	Как выше, кроме того, всё вокруг заливает кровь. До конца боя, все проходящие в радиусе четырёх метров от трупа должны проходить серьёзную (+0) проверку Ловкости или будут Сбиты с ног.

Таблица 7-21: Критические эффекты резаного урона в голову

КУ	Критический эффект
1	Удар срезает кожу с лица цели и причиняет один уровень Усталости. Если цель носит шлем, то ничего не происходит.
2	Удар срезает скальп с головы жертвы, вызывая обильное кровотечение. Кровь заливает глаза, и цель получает штраф -10 к Ближнему и Дальнему бою на 1к10 ходов. Она должна пройти серьезную (+0) проверку Выносливости, чтобы у неё не началось Кровотечение.
3	Удар с ужасным звуком полосует жертве лицо. Она Оглушена на 1к5 раундов и у неё открывается Кровотечение. Если жертва была в шлеме, он его сбивает с головы.
4	Удар проходит через глазницу, возможно вырезая глаз. Жертва получает 1к10 единиц урона Восприятию. Она должна пройти рутинную (+20) проверку Выносливости. В случае провала, цель теряет глаз. Также она получает 1к5 единиц урона Восприятию.
5	Удар срывает шлем с головы жертвы. Если жертва не носит шлем, вместо этого она теряет ухо и Глохнет, до тех пор пока не получит медицинскую помощь. Потеряв ухо, цель должна пройти серьезную (+0) проверку Выносливости, иначе её Общительность навсегда уменьшается на 1.
6	Жестокий удар приходиться прямо по лицу и страшно уродует его. Жертва получает 1к5 уровней Усталости и у неё открывается Кровотечения. Бросьте 1к10, чтобы узнать, что потеряли. 1-3: глаз (см. состояние Потеря глаза на стр. 247), 4-7: нос (Общительность навсегда уменьшается на 1к10), 8-10: ухо (цель Глохнет, до тех пор, пока не получит медицинскую помощь).
7	Удар почти уничтожает лицо жертвы, во все стороны летят выбитые зубы и кусочки кожи. Жертва ещё может выжить, но уже никогда не сможет говорить разборчиво. Цель получает Оглушение на один раунд, и у неё открывается Кровотечение. Цель навсегда Слепнет, а её Общительность навсегда падает на 1к10.
8	Удар рассекает голову жертвы надвое, отчего глаза выпадают, а мозг стекает по щеке, как пролитое желе. Цель умирает ещё до того как повалиться наземь.
9	Со звуком рвущейся пополам мокрой губки, голова цели отделяется от тела и, отлетев на 2к10 метров, падает с глухим стуком. Цель мгновенно умирает.
10	Как выше, но кроме этого шея цели извергает фонтан крови, задевая всех стоящих рядом и заставляя каждого , кто оказался рядом, пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости. Каждый персонаж, который провалил проверку, получает -10 штраф к проверкам Ближнего и Дальнего боя на один раунд, так как кровь заливает ему глаза или загрязняет визор.

Таблица 7-22: Критические эффекты резаного урона в ногу

КУ	Критический эффект
1	Удар пронзает ногу болью. Жертва получает один уровень Усталости
2	Сустав жертвы трескается. Она должна пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе будет Сбита с ног, а из-за обширных ран у неё откроется Кровотечение.
3	Удар срезает с ноги кусок плоти. У жертвы начинается Кровотечение и получает 1к5 единиц урона Ловкости.
4	Удар выбивает жертве сустав, и она падает на землю. Цель Сбита с ног и получает 1к10 единиц урона Ловкости. Её Скорость передвижения падает вдвое (округлять вверх), до тех пор, пока она не получит медицинскую помощь.
5	На ноге жертвы появляется глубокая, изрыгающая кровь рана, в которой видны кость, сухожилия и мускулы. У цели открывается Кровотечение. Она должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости; в случае провала жертва навсегда потеряет единицу Ловкости.
6	Удар срезает несколько сантиметров плоти с ноги цели. У цели открывается Кровотечение. Она должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости. В случае успеха, Скорость передвижения падает вдвое (округлять вверх). В случае провала жертва потеряет ступню.
7	Сильный удар глубоко ранит ногу, прорубается кость и разрывает связки. Цель Оглушена на один ход и Сбита с ног. У цели открывается Кровотечение. Нога Бесполезна, до тех пор, пока цель не получит медицинскую помощь.
8	Один могучий удар отсекает ногу, заливая всё вокруг кровью. Жертва должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе умирает от шока. Если она выживает, то у неё откроется Кровотечение, и она получит Оглушение на 1к10 раундов. У жертвы остаётся только одна нога.
9	С мясным шлепком нога отрезается от бедра. Цель падает на землю, воя в агонии.
10	Как выше, но поток крови настолько силён, что, до конца сцены, любой персонаж, который совершает действие «Бег» или «Натиск» в радиусе шести метров от трупа, должен проходить серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе будет Сбит с ног.

VIII

Мастер игры

КАК ВЕСТИ КАМПАНИЮ

•

БАЛАНСИРОВКА ИГРЫ

•

BLACK CRUSADE И ДРУГИЕ ИГРЫ

•

КАМПАНИИ ЕРЕТИКОВ

Глава VIII: Мастер игры

«Все вы неправедны! Ибо вы несправедливы, нечестны и недобры. Я клянусь противостоять вам! Я клянусь сражаться с вашим так называемым Империумом и вредить ему как смогу. Я погублю ваши деяния, как вы погубили мои!»

– кардинал Марий Кастиль перед своим исчезновением

В **Black Crusade** игроки влезают в шкуры мужчин и женщин, которые по различным причинам порвали с Империумом и отринули свет Бога-Императора. Еретики, легионеры-предатели, глубоко коррумпированные имперские чиновники и всевозможные отступники, ренегаты, мутанты и изгои бесконечным потоком вливаются в ряды последователей хаоса. Хотя их мотивы и краткосрочные цели столь же различны, как и сами игроки, обычно они разделяют одну общую цель: полное уничтожение Империума Человечества.

Персонажи **Black Crusade** стремятся достичь этого, начав собственный чёрный крестовый поход. Они стремятся сокрушить миры Каликсиды, пространства Коронус или Иерихонского рубежа, залив их океанами крови или объединить разрозненные и враждующие банды Вопящего вихря. Что бы они ни выбрали, им предстоит создать огромную армию и бросить её против беззащитного Империума.

Во имя этой цели они плетут заговоры и интриги, ведут кровопролитные войны, воруют, грабят, развращают и разрушают всё созданное Богом-Императором с неослабевающим рвением. В то время как игроки несут ответственность за оживление собственных персонажей, мастер отвечает за воплощение их кровавого и отчаянного существования в реальность.

Роль мастера игры

В **Black Crusade** одному из игроков предстоит взять на себя роль мастера игры (МИ). Эта роль жизненно важна, так как на мастера ложится создание, поддержание и описание мира, в котором будут жить персонажи игроков (ПИ). Продумать место действия, направить сюжет и решить исход действий игроков – вот задачи мастера. Во многом он схож с режиссером фильма, что создаёт сцену и рассказывает игрокам (которые схожи с исполнителями главных ролей), где они находятся и что делают. Однако, в отличие от фильма, ролевая игра – это общее развлечение игроков и мастера, и в то время как МИ определяет фон, на плечи игроков ложится необходимость решить, что будут делать их герои.

И именно в этом проявляется другая ключевая роль мастера. Он не только режиссер и рассказчик, он ещё и судья. **Black Crusade** использует правила, позволяющие оценить действия персонажей и понять, добились ли они успеха в своих начинаниях. Мастер помогает решить, где и когда используются эти правила, а также то, как их толковать, гарантируя тем самым то, что игра пойдёт настолько гладко, насколько это возможно. Мастер должен быть честным и беспристрастным, как и положенному любому судье, и следить за тем, чтобы все участники хорошо провели время.

Наконец, поскольку мастер определяет обстановку и описывает действие, он же, фактически, создает

Выбор мастера игры

При организации игры в Black Crusade, необходимо назначить одного игрока мастером. Будет хорошо, если таковой окажется добровольцем, так как игра пройдёт лучше, если ведущий её человек будет заинтересован в том, что он делает. Обычно мастер выбирается до того, как игроки соберутся на первую игровую встречу. Как правило, эту роль берёт на себя тот, кто организовал игру – возможно, также человек, который скачал эту книгу. Нередко разные игроки поочерёдно становятся мастерами, и создают собственные приключения. Это даёт им возможность придумывать свои истории и может оказаться очень полезным, так как командная работа порождает глубокие и проработанным кампании.

сюжет, по которому следуют игроки. В ролевых играх эти сюжеты зовутся «приключениями» или «сценариями». Всё, что игроки знают или хотят узнать об окружающем мире, им описывает мастер, которому также предстоит играть всех остальных обитателей вселенной – от самого жалкого трюмного рабочего до самого могущественного планетарного губернатора – и решать, как они реагируют на персонажей игроков и их действия в ходе приключения. Именно эта двойственность — рассказчик и антагонист, создают большую часть проблем мастера.

Хотя на первый взгляд мастеру предстоит намного больше работы, чем игрокам, его роль может быть одной из самых приятных, так как он получает удовлетворение от того, что приносит игрокам удовольствие и видит, как оживают его миры.

ОСНОВЫ

Так как роль мастера состоит в том, чтобы оформлять и вести историю, он должен подготовиться лучше, чем другие игроки. Начинающему мастеру следует запомнить несколько простых принципов:

Знай правила: важно, чтобы мастер знал правила лучше, или как минимум, не хуже других игровок. Это значит, что перед тем как проводить свою первую игру, он должен прочитать эту книгу – желательно, всю. Мастеру предстоит выносить суждения и разрешать споры о действиях игроков и тесное знакомство с правилами позволит ему верно разрешать конфликты и уменьшить внеигровые обсуждения.

Знай сюжет: в ролевой игре игроки и их персонажи – суть тьма, разъедающая сердце Империума Человека в последние годы сорок первого тысячелетия. О них слагают тёмные истории и притчи, которые комиссары используют, чтобы вселить страх и послушание в сердца солдат. Но пусть персонажи и сильные мира сего, а их планы поистине грандиозны, именно мастер создаёт сюжет, по которому они идут, и управляет врагами и негодяями, которых им предстоит встретить. Как уже говорилось ранее, мастер контролирует врагов и союзников, а также отслеживает мелкие детали, которые погружают игроков в историю. Игра – это совместный процесс, и мастер не рассказывает игрокам всё что происходит, а скорее создаёт для них сцены и реагирует на их действия. Это значит, что ему нет нужды знать каждую мелочь – но, как минимум, ему должно быть известно, где сюжет начнётся и куда направляется. Сюжет может быть прост как, например, «убить командира Горной стражи на Дамарисе», или сложен – скажем «ввергнуть в Хаос целую имперскую систему, осквернив её правителей и подготовить её к жертвоприношению в честь Слаанеш».

Как правило, более подробный сюжет делает жизнь мастера легче. Если он хорошо провёл подготовительную работу: создал НИП, определился с местом действия, продумал множество внутриигровых наград и разработал сценарии на случай непредвиденных событий (которые обязательно произойдут), ему придётся принимать меньше сиюминутных решений и игру получится вести с нужным темпом. Каким бы сложным или простым не был сценарий, подготовка не будет лишней. Также мастер может воспользоваться уже написанными и опубликованными приключениями, как например те, что изложены в г**лавах XII и XIII.** Преимущество такого рода сценариев в том, что большая часть работы МИ уже сделана, и можно сразу приступать к игре.

Будь гибким: хорошо известно, что план сражения не переживает первого контакта с врагом, к ролевым играм это также относится. Независимо от вложенных времени и усилий, игроки будут делать то, что им нравится. Они легко могут пойти по ложному следу, убивать важных НИП раньше положенного, игнорировать главный сюжет и все усилия мастера наставить их на истинный путь. Безусловно, это их право, и всегда приятно проверить прочность созданной истории, но неопытным или негибким ведущим может быть тяжело. Чтобы справиться с капризами целеустремлённых игроков мастер всегда должен быть гибким – например, суметь вовремя отказаться от задуманной истории или задания, если поймёт, что они неинтересны игрокам.

Будь готов: во многих группах именно мастер отвечает за то, чтобы у игроков было всё необходимое – бумага для заметок, карандаши, кости и многое другое. Некоторые мастера предпочитают хранить важные материалы, например, листы персонажей, между встречами у себя. Внимание к подобным деталям помогает сосредоточиться на развитии игры. Перечень базовых игровых принадлежностей можно найти на странице 34.

Делегируя игрокам

Почти нет сомнений, что когда дело доходит до ведения ролевой игры, львиная доля работы достаётся мастеру. Впрочем, нет нужды взваливать всю ответственно за игру на него одного. На этом этапе некоторые из игроков также могут внести свою лепту – например, принести миниатюры, кости, карандаши и бумагу, или закуски.

Важнейший вклад, который может сделать игрок – это помощь МИ в создании мира и проработке подробностей. Например, вместо того, чтобы самому прорабатывать характер и биографию кардинала Кастиля – важной фигуры в предыстории одного из еретиков – мастер может попросить игрока самого рассказать об этом человеке. Так игрок дополнит мир, а у мастера появится несколько дополнительных деталей, которые он сможет добавить в дальнейшие игры. Обычно такие «поручения» нравятся игрокам и позволяют им создавать фоновые детали. Задача ведущего становится легче, а приключения – богаче.

Нулевое правило

Очевидно, что это правило самое важное и самое первое. Проще говоря, «мастер игры должен использовать во время игры здравый смыл и чувство реальности». Ему разрешено изменять правила для того, чтобы игра проходила гладко, истории были интересными и каждый игрок хорошо провёл время. Но мастеру должен помнить, что чрезмерное и ненужное применение нулевого правила может привести к тому, что все игроки разбегутся. Проще говоря: не злоупотребляйте им!

ПРИНИМАЯ ХАОС: СОЗДАНИЕ СЕТТИНГА

Действие **Black Crusade** происходит во вселенной Warhammer 40 000, мрачном и смертельно опасном месте, где безжалостные и фанатичные последователи древнего и изжившего себя бога-трупа медленно перемалывают галактику сапогами бесчисленных армий. Обычный житель одного из миллионов миров Империума — раб, связанный не железными цепями, но невежеством, суеверием и страхом. Империум Человека на последнем издыхании – снаружи он осаждён злобными ксеносами, а изнутри его терзают мутации, энтропия и чистая инерция. И повсюду ощущается сводящая с ума мечта о Хаосе, посланники которого шепчут из теней об истине, свободе, силе и вечной славе.

Игроки — это именно такие посланники, мятежники, несогласные, отступники, еретики и вольнодумцы из множества миров сектора Каликсида, пространства Коронус, Иерихонского рубежа и тысячи иных мест. Они неустанно сражаются друг против друга и монолитной машины Империума. Они стремятся обрести знание, скрывающееся в тёмных закоулках галактики на протяжении эонов, чтобы причинять своим противникам невыразимую боль и страдания, или пробиться через бесчисленные поля сражений, омытые кровью своих врагов. Они бежали от имперской тирании к единственному возможному убежищу — Вопящему вихрю, трещине в самой реальности. Вопящий вихрь полон разрозненных группировок, ожидающих появления сильного вождя, который объединит их под своим знаменем. Еретики должны стремиться захватить власть и заслужить уважение этих бесчисленных банд, сковать из них сплочённую армию и возглавить грандиозный чёрный крестовый поход против презираемого ими Империума.

В конечном счёте, задача мастера состоит в том, чтобы оживить мир и дать возможность персонажам игроков достичь окончательной судьбы. Для этого, а также оживления мира и погружения в **Black Crusade**, необходимо понять основные темы этого уникального сеттинга.

ТЕМЫ BLACK CRUSADE

Как и вся вселенная Warhammer 40 000, в которой происходит действие игры, **Black Crusade** выделяется даже среди множества иных научно-фантастических миров. Чтобы вызвать атмосферу мрачного, тёмного будущего мастеру стоит сперва ознакомиться с его ключевыми темами. Их использование поможет прочно связать игру и развить персонажей игры.

Слава

Какая слава в Империуме Человека? Какую славу можно обрести, служа древнему богу-трупу и легионам его безмозглых слуг? Те, кто слепо следуют за Богом-Императором и подчиняются капризным законам Империума, навсегда обречены быть просто движимым имуществом. Для лордов Терры люди – это инструменты, зерно, которое можно перемолоть в огромной военной машине. Никто, даже самый могущественный правитель сектора или адмирал Флота, неспособен избежать этой доли, пока остаётся под пятой Адептус Терра. Однако те, кто следует по пути Хаоса, желают большего, чем убивающее души безразличие и страшный упадок, что стал обычным делом в Империуме. Они отбросили мир, где инициатива наказуема, творчество – порицаемо, а одно слово против власти карается смертью. Благодаря силе Хаоса, вольнодумцы оставят след в истории, а их имена будут вечно жить на дрожащих устах имперских овец.

Гедонизм

Желание было самым мощным побудителем человека с начала мира и будет им вечно. Жажда силы, славы, плоти или иных более тёмных вещей с незапамятных времён возносили людей к величайшим высотам и погружали в глубочайшие бездны греха и отчаяния. Народы Империума связаны законами, как религиозными, так и светскими, а также общей моралью. Устаревшие идеи благочестия, скромности и умеренности всё ещё мучают имперские миры. Но они бессильны в Царстве Хаоса, ибо там правит абсолютная свобода. Лишь в Хаосе люди могут и даже должны потакать себе и постигать свои самые глубокие и искренние желания.

Сила

В Империуме Человека истинная сила также мимолётна как истинная слава. Могущественный человек в Империуме может командовать флотами, армиями и планетами, но всё ещё смертен. В действительности большая часть имперцев умирает, так и не понял своих истинных возможностей. Но принявшие Хаос вскоре начинают постигать истинную природу власти. Именно в Хаосе таится истинная сила, ибо что такое полк Имперской Гвардии в сравнении с грубой и ужасающей силой князя демонов и сонма его демонических воинов? Кто в силах противостоять немыслимой мощи легионов-предателей? Существует много видов силы — столько же, сколько тех, кто её ищет. Одни ищут её в знании, другие – во власти над людьми, третьи жаждут повелевать жизнью и смертью. Каковы бы ни были их желания, ищущие силы в конечном счёте находят её в Хаосе.

Месть

Империум должен ответить за многое. Государство, столь монолитное и могущественное, что считает жестокое уничтожение целых миров приемлемым способом решения проблемы, имеет куда больше противников, чем сторонников, и воистину нажило множество

врагов даже среди собственных подданных. Стремящиеся отомстить Империуму за некое преступление, реальное или мнимое, найдут в приверженцах Хаоса могущественных союзников. И пусть это очень опасный путь мести, многие уже столь поглощены ненавистью, что сожгут всю галактику, лишь бы добиться справедливости. Для них прыжок в Хаос очень короток.

Как вести кампанию в Black Crusade

«Лишь сильнейший возглавит чёрный крестовый поход»

— Пророчество Разрушения

В **Black Crusade** игроки управляют приверженцами Хаоса. Хотя у каждого из них могут быть свои цели и желания, все они связаны общим делом — полным уничтожением Империума Человечества. В глазах Адептус Терра и жителей Империума, эти люди испорчены и порочны, ибо это мужи и жёны, продавшие свои тела и даже бессмертные души за шанс получить славу или власть. Немногие избранные смогут обрести величие, что принесёт им возвышение, благосклонность Губительных сил и апофеоз. Очень немногие могут претендовать на силу, нужную для того, чтобы стать истинным чемпионом Губительным сил и породить чёрный крестовый поход – грандиозную войну против всего Империума и сил Порядка.

Когда мастер начинает вести игру, персонажи которой не подчиняются никаким законам, перед ним открывается слишком много вариантов развития событий, а также встаёт ещё несколько проблем, неведомы ведущим более «героических» игр. Будучи приверженцами Хаоса, персонажи игроков — враги человеческой цивилизации. Они — бормочущие порождения постороннего безумия, против которого читают проповеди с высоких кафедр священники Экклезиархии. Для них закрыты все двери, и оружие каждого праведника обращено против них. За ними постоянно охотятся агенты Инквизиции и Адептус Астартес, что гонят их из мира в мир и из сектора в сектор. В тоже время, с их точки зрения, именно Империум является главным врагом человечества, а они — те немногие, кто противостоит ему. Впрочем, некоторые могут сами считать себя грешниками.

Разумеется, никто не выбрал бы такую жизнь, не рассчитывая на награду. Помимо мирского богатства, славы и власти, кажый последователь Хаоса рассчитывает вознестись в ряды демонов. Именно возможность апофеоза пробуждает в еретике жгучее желание увидеть, как Империум горит. Каждый еретик знает, что как только его работа будет сделана, есть шанс, пусть и небольшой, что он обретёт место при дворе своего владыки как князь демонов, где и будет пребывать вечно.

СТИЛИ ИГРЫ

Black Crusade обладает несколькими уникальными стилями игры, которые сосредотачивается на разных аспектах борьбы сторонников Хаоса с Империумом и помогают мастеру принять решение о том, какую игру он хотел бы провести. Ни один из описанных стилей не обязан применяться строго в отрыве от остальных, и мастеру игры рекомендуется смешивать их или создавать новые на свой вкус.

Воители

Война — единственная константа вселенной Warhammer 40000. Орочьи войны! сокрушают целые системы, Имперский Флот безостановочно сражается с флотилиями вероломных ксеносов, хитрые вольные торговцы прокладывают путь в неизведанное и оставляют за собой лишь пустые, очищенных от сокровищ миры, а Адептус Астартес ведут кровопролитные кампании на бесчисленных планетах. Целые регионы галактики десятилетиями, а то веками, пылают в бесконечных войнах, и несметные рати гвардейцев отправляются на верную смерть на фронтах, что не сдвигаются поколениями.

Галактика переполнена кровью, войнами и страданиями, на фоне которых и происходит действие **Black Crusade**. Многие жители галактики взяли в руки оружие и вступили в войну против Империума. С этим колоссом сражаются обездоленные, безумцы и искатели славы, более или менее преданные Губительным силам. Некоторые состоят в армиях падших или независимых миров, или служат офицерами и бойцами пиратских кораблей. Другие входят в слабо связанные другом с другом ячейки повстанцев и мятежников, что, полагаясь на диверсии и насилие, сеют ужас и раздор. Третьи — древние и грозные легионеры-предатели, космодесантники Хаоса, что последовали за своими примархами в Око Ужаса. Таков мир, в котором выросли еретики. Вселенную вечной войны можно победить лишь войной.

Развратители людей

Пусть распространение террора и отчаяния остаётся самым выгодным способом достигнуть своих целей, бывают случаи когда убийства или массовые истребления попросту бессильны. Порой нужно коварство и хитрость, а ловкий язык и сладкие речи причинят больше вреда, нежели дюжина легионеров. Владыки Империума – это равнодушные родители, что отреклись от обязанности заботиться о своих народах и воспитывать их. Ответ на просьбу о самом простом – пище, крове или защите – даёт или чудовищно сложная бюрократическая машина, либо железная рука машины военной. Неудивительно, что даже самого верного слугу Императора или самого пылкого и преданного космодесантника можно соблазнить обещанием толики свободы, милосердия или роскоши. Как говорится, у всего есть цена. И никто не понимает этого лучше, чем служащие Хаосу еретики.

Как удержать игроков в узде

На первый взгляд, даже начало игры в Black Crusade кажется сложной задачей. Ни одна типичная мотивация из других игр в Black Crusade не действует. Самоотверженность здесь высмеивается, а героизм никогда не остаётся безнаказанным. Никто никого не спасает, еретики лишь всё извращают и уничтожают, ибо они – слуги величайшего и коварнейшего врага человечества — Хаоса. Так как же мастеру удерживать всех вместе, как создавать интересный и сложный ролевой опыт для игроков и не допустить, чтобы игра перешла бессмысленное и бесчувственное насилие?

Действительно, персонажи Black Crusade никогда не будут благородными и добродетельными героями, но это не должно давать игрокам кант-бланш на отыгрыш безумных психопатов или безжалостных машин для убийства. Теоретически, персонажи игроков могут ставить себя выше любого закона или морального принципа, убивать каждого встречного, не задумываясь о последствиях, и называть это «отыгрышем». Чтобы не допустить подобного, у мастера есть игровая механика накопления Порчи, ограничения по длительности кампаний и несколько описанных ниже ролевых вариантов удержания игроков в узде.

Искушая судьбу

Персонажи игроков всегда рискуют попасть в руки врагов. Большая часть работы еретиков по природе своей должна совершаться тайно и требует определённой сдержанности и секретности. Хотя насилие и жестокость – это обычное дело в Империуме, а уж тем более среди слуг Хаоса, игроки не обязаны обращаться к нему без необходимости. Действующие открыто или выставляющие себя напоказ персонажи очень скоро привлекут к себе нежелательное внимание, ведь имперцы, такие как Инквизиция или арбитры, очень опасны, и даже в Вопящем вихре всегда есть риск нарваться на много более сильного соперника.

Выживают приспособленные

Всегда разумно напомнить игрокам, что как бы сильны или искушены в колдовстве не были их герои, всегда есть кто-то сильнее их. Повсюду скрываются сильные враги, и игрокам следует помнить, насколько опасно бывает откусить кусок, что не сможешь проглотить. Империум – это огромное и старое государство, что стоит на краю гибели, но он опытен и опасен, а его возраст и неповоротливость не следует считать слабостью. У Империума ещё есть зубы: Инквизиция, Адептус Астартес, Имперский Флот, Астра Милитарум, Сёстры Битвы и даже вольные торговцы.

Честь воров

Хотя игроку может быть по душе играть за жестокого, независимого и самодостаточного негодяя, который в силах самостоятельно исполнять приказы своих тёмных владык, жестокая реальность существования в Вопящем вихре быстро доказывает неправильность такого подхода. Всем, включая самых испорченных слуг Губительных сил, нужны коллеги, союзники, контакты и слуги. Бить других персонажей-еретиков в спину, предавать соратников, подводить нанимателей, а то и не подчиняться желаниям демонических повелителей — отличный способ потерпеть неудачу в достижении самых важных целей. В Black Crusade, где у героев есть могущественные враги и коварные союзники, еретики должны держаться вместе, иначе будут висеть по одиночке.

Искатели запретного знания

Многие говорят, что истинная сила проистекает из знания. Никто не знает об этом лучше лордов Терры. Они тщательно взращивают в народе не только слепое невежество, но и гордость своим невежеством. Целые отрасли знаний человечества были запрещены имперской полицией мысли, поскольку считаются «богохульными» или «слишком опасными» для обычных людей. Бесчисленные школы политической и философской мысли были уничтожены и забыты. Науки полностью утрачены или их понимание настолько упало, что они превратились к технологические догмы, и даже для самых простых операций требуется сложные ритуалы. Если Империум добьётся своего, очень скоро последние остатки великого интеллектуального наследия будут стёрты с лица земли пугливыми фанатичными глупцами, и человечество вернётся к чистому варварству. Еретики **Black Crusade** живут в галактике, население которой считает ограниченный разум — благословением, а имеющих иное мнение сдают властям собственные друзья, родственники и соседи. Но персонажи игроков сбросили цепи невежества. Они сняли шоры и отвергли ложь, которой их кормили столь долго. Многие ищут запретного знания в тёмных уголках галактики, стремясь распространить его среди народов Империума, и позволить им выйти из тьмы. Другие интересуются знанием ради него самого и довольствуются сбором тайн и фактов, а третьи собирают произведения искусства или безделушки Экклезиархии.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Одно из самых важных и потенциально полезных дел, которые необходимо делать мастеру – это создание различных персонажей, дружественных и враждебных, с которыми взаимодействуют его игроки, и управление ими. Эти неигровые персонажи (НИП) составляют немалую часть игры, и могут быть знакомыми, близкими союзниками, поставщиками и коллегами-культистами персонажей-еретиков, а также множеством их противников – арбитрами, гвардейцами и даже неудержимыми астартес. Врагов довольно легко создавать и использовать, поскольку в основном, они встречаются в бою и, а правила боя довольно адекватно описывают их реакции – обычно не слишком мирные. Более подробно враги, их тактика и возможности описаны в главе XI «Противники».

Но пусть неприятелей и будет куда больше, не все встречные будут враждебно настроены, по крайней мере сразу. Некоторые НИП станут друзьями, некоторые – останутся знакомыми или партнёрами, что сотрудничают ради взаимной выгоды, а некоторые попадут в опасную серую зону между другом и врагом. Именно в таких ситуациях мастер должен тщательно подумать о том, как НИП будет реагиро-

вать на персонажей игроков и как их действия могут повлиять на реакцию НИП. Более подробно об отношении НИП и о том, как ИП могут влиять на реакцию НИП рассказано на странице 276 в разделе «Взаимодействие».

Руководство по НИП в Black Crusade

Как и в случае с игроками, каждый НИП неповторим, а потому может и должен обладать уникальной личностью и мотивацией. При этом существуют некоторые аспекты, которые мастер должен учитывать при создании НИП. Ниже изложены советы, что помогут ведущему в тех ситуациях, когда он не уверен, что НИП должен делать или как реагировать на действия игроков.

Мотивы НИП

Самое главное, что мастеру следует знать о каждом НИП, это то, зачем НИП делает то, что делает. Пленный командир Астра Милитарум, которого поймали и пытают, будет вести себя совершенно иначе чем продажный член Экклезиархии, который продаёт еретикам сведения о действиях Имперской Гвардии в обмен на благосклонность сила Варпа. В большинстве случаев, мотивы НИП не должны быть чрезмерно сложными. Как правило, они сосредоточены не одной единственной эгоистичной (или бескорыстной) цели, такой как жажда богатства или долг перед Богом-Императором. Важно то, что мотивы НИП дают мастеру чёткое представление о том, как этот человек будет реагировать при изменении обстоятельств.

Близится кровавый конец

Как и в реальной жизни, очень немногие жители сорок первого тысячелетия хотят умереть. Инстинкт самосохранения приводит к тому, что большая часть врагов (особенно лишённых боевого опыта) постарается избежать конфликта, когда обстановка выйдет из-под контроля. Другие предпочтут плен смерти. Даже обладатели грозной репутации, такие как упорные и смертоносные астартес или чужеродные тираниды, могут сдаться или отступить, встретив многократно превосходящих врагов, особенно если их поддерживает множество демонов.

Не кради славу игроков

Помни, звёзды истории — персонажи игроков, а не НИП. Конечно, НИП могут играть важные роли как персонажи поддержки или спасители, в последний момент приходящие на помощь и вырывающие победу. И правда, существование могущественного покровителя, всегда готов помочь и поддержать, может успокоить большинство игроков. Но важно подчеркнуть, что ответственность за каждый успех или провал целиком лежит на плечах персонажей. Чрезмерная зависимость от могучих и влиятельных НИП, которые постоянно решают любые проблемы и крадут «экранное время», быстро вызовет негодование игроков, которые почувствуют, что их обманывают. Уповая на могучего покровителя, еретики могут потерять бдительность. Игроки всегда должны чувствовать, что их достижения – это плоды их собственных усилий и стараний, а слава, что они стяжали на пути служения Хаосу, принадлежит исключительно им.

Имена НИП

Во время игровой сессии большим подспорьем для мастера будет список подходящих имён. Любой игровой мир населён множеством второстепенных НИП, с которыми игроки могут вступить в контакт. Готовое имя для владельца небольшой лавки или командира местных силовиков – ещё один способ сохранить интерес игроков и погрузить их в историю.

Награды

«Моей награды нет в смертном мире — она лежит в вечном Варпе»

— Талиен Меер, легионер-предатель

Еретики присягают Хаосу по множеству самых разнообразных причин. В действительности, мотивы падших столь же разнообразны, как они сами. Однако, как и любой другой человек, еретик жаждет как материальных наград, так и духовных. Помимо денег, власти, славы, большинство еретиков стремиться в некой более высокой цели, ради которой они и служат Губительным силам. Награды — это способ МИ воздавать ИП по заслугам, до тех пор, пока они не до-

Таблица 8-1: Сложность сцен

Сложность	Награда в ОО
Лёгкая	50
Рутинная	70
Ординарная	100
Серьёзная	130
Трудная	170
Тяжёлая	200
Очень тяжёлая	250

стигнут выбранной эпической судьбы. Нагрыд бывают разные - в том числе очки Опыта, Тёмная слава и Порча.

ОЧКИ ОПЫТА

Основной тип наград в **Black Crusade** — очки Опыта (ОО). Они отражают личную силу персонажа даже лучше чем очки Порчи или Тёмная слава. Игроки используют их, чтобы приобретать улучшения, умения и таланты, таким образом, развивая персонажей. Игроки получают ОО за действия во время игры и тратят их на покупку новых умений, талантов и улучшений. Чем большим количеством ОО персонаж обладает, тем он сильнее. Успехи в бою, раскрытии древних тайн или интригах, зависят от умелого расхода ОО. Из-за прямой связи ОО с силой персонажа, рост персонажа во многом зависит от того, сколько очков Опыта выдает мастер и как часто он это делает.

Существует два основных подхода к награждению игроков опытом: абстрактный и детальный.

Абстрактный метод

Это простейший способ выдавать очки Опыта – он рекомендуется новичкам. Размер награды при этом будет зависеть лишь от проведённого в игре времени – таким образом, сила персонажей будет расти плавно, но постоянно. За каждую игровую встречу игроков следует вознаграждать 500 очками Опыта, плюс небольшой бонус за отыгрыш. Этот метод рассчитан на встречи, длящиеся около четырёх часов. Для более коротких или длинных встреч, мастер может соответственно изменять награду.

Детальный метод

При детальном методе, очки присуждаются за выполнение особых действий или задач. Это позволяет мастеру более точно связать развитие персонажей с развитием событий и приносит игрокам больше удовольствия. Мастер должен оценить, сколько очков принесёт та или иная сцена. Например, на одной встрече игроки собираются тайно проникнуть на пришвартованный имперский фрегат, выйти на связь с культом смерти на нижних палубах, свергнуть верных Трону офицеров и угнать корабль. В данном случае каждая сцена будет приносить заранее определённое количество очков Опыта, которые выдаются игрокам по её завершению.

Таблица 8-1 «Сложность сцен» предлагает такие расценки на события, в зависимости от их сложности. Чтобы определить сложность события, прикиньте, сколько усилий, времени, ресурсов и, наконец, крови придется потратить персонажам на его преодоление. Помните, что награждение будет уместно только за участие в действительно важных или продвигающих вперед сюжет событиях и преодолении трудностей. Выдача Опыта просто за победу над врагами может испортить игру – игроки начнут вырезать целые планеты, гонясь за «экспой». Кроме того, когда персонажи станут сильнее, некоторые проблемы уже не будут для них столь сложны, а значит, станут приносить меньше Опыта.

Награды за отыгрыш

Мастер также может предлагать игрокам ОО за отличный отыгрыша. Сколько очков давать – зависит от мастера, но обычно такая награда составляет от 100 до 500 ОО. Этот бонус стоит присуждать лишь за действительно выдающиеся поступки, например, когда игрок рискует жизнью своего персонажа, потому что «мой персонаж должен так поступить», или особенно красочно описывает действия своего героя.

ТЁМНАЯ СЛАВА

Подобно очкам Опыта Тёмная слава измеряет силу еретика. Она отображает то, как успешно он служит Губительным силам, насколько хорошо или гнусно он известен в Империуме и насколько легко ему получить благосклонность богов Хаоса и ресурсы от их приверженцев. Тёмная слава может и должна выдаваться мастером по завершении сговора или исполнении любой иной задачи на благо Хаоса. Также её можно увеличить за очки Опыта. Более подробно Тёмная слава описана в **главе IX: «Порча и Тёмная слава».**

Эпическое предназначение

Конечная цель некоторых еретиков — пережить апофеоз, стать демоном и занять законное место в пантеоне Хаоса, но есть те, чьи желания глубже и амбициознее. Для большинства еретиков накопление Тёмной славы и возможность апофеоза – лишь средство, один из множества шагов на пути к истиной цели — чёрному крестовому походу против Империума. Такое событие происходит редко, но всегда ужасающе: колоссальная военная кампания, которую ведёт харизматичный и могущественный вождь, что сумел объединить враждующие силы Хаоса и направить их к общей цели. Его полчища будут уничтожать сами звёзды, убивать, поглощать и разрушать всё, к чему прикоснутся.

Для начала Чёрного крестового похода необходима группа действительно могущественных людей. Еретики должны оставить свои разногласия в сторону и сосредоточиться на более глобальной цели: объединении разношёрстных обитателей Вопящего вихря. Еретики должны искусно плести заговоры и интриги. Еретики должны хорошо подбирать своих спутников и слуг. Еретики должны смотреть в будущее, думать о худшем развитии событий и выжимать из каждого столкновения все денежные, военные, потусторонние

и политические выгоды. Только объединив ресурсы и усилия еретики могут надеяться обрести достаточно славы, влияния и силы чтобы возглавить приверженцев Хаоса в Вихре.

МОТИВЫ

Если персонаж решил возглавить чёрный крестовый поход, ему требуется один из следующих мотивов для этого. Ниже описаны несколько наиболее распространённых мотивов для еретиков, но этот список ни в коем случае не является исчерпывающими. Если ни один их вариантов игроку не подходит, мастер может предложить ему выдумать свой. В конечном счёте, мотивация не даёт игромеханических преимуществ. Она лишь подсказка для отыгрыша, нужная, чтобы дать игроку более глубокое понимание целей и мотивов его персонажа, а мастеру – способ создать для такого героя сюжетные зацепки.

Крестоносец

Еретик жаждет только сражаться и вести людей в славную битву. Его конечная цель — стать могущественным военачальником, благодаря мощи и силе воли, объединить расколотых обитателей Вопящего вихря и возглавить чёрный крестовый поход на Империум. В его распоряжении будут бесчисленные воины, множество демонов и извращённых созданий Варпа. Его имя будет на устах и в охваченном ужасом Империуме, и среди восхищённых последователей Хаоса.

Самодержец

Еретик стремится завладеть куском Империума, создав собственное царство, господствовать над обширными просторами космоса и быть абсолютным владыкой миллиардов душ. Неважно как он этого добьётся — военной силой, политическими играми или искусным колдовством, важно лишь то, что он станет бесспорным господином и хозяином собственных владений. Такой человек может возглавить чёрный крестовый поход – пусть он и не сможет стать стратегическим гением, но армиями командовать способен.

Охотник за знанием

Многие приверженцы Хаоса одержимо рыщут по галактике в поисках тайных, потерянных или запретных знаний. Для некоторых из них, знание – это вещь в себе; они ищут знание ради самого знания. Для других оно слишком драгоценно и его надлежит хранить в тайне. Вряд ли такой еретик поведёт чёрный крестовый поход, но в галактике знание — самый ценный ресурс и охраняют его соответственно. Еретик может обрушить чёрный крестовый поход (или найти для него полезного и одноразового «вождя») на хранителей знания ради его получения.

Архиколдун

Зачастую псайкеры и колдуны стремятся не к «простому» апофеозу, но к становлению живым воплощением колдовской или психической силы. Они хотят обратиться в телесный проводник энергий Варпа, раскрыть древние тайны и постигнуть давно утраченные учения. Стать архиколдуном – значит обратиться в существо из чистой психической или колдовской энергии, существо столь же чуждое и богохульное, как любой демон или ксенос. Архиколдун может легко возглавить чёрный крестовый поход, ибо низшие существа встают под его знамёна верят, что их нового вождя от обожествления отделает всего один шаг.

Легенда

Еретик жаждет стать настоящей легендой галактики. Быть может, он хочет, чтобы враги веками проклинами его имя, чтобы его деяния и подвиги отпечатались в коллективном бессознательном галактики и легенды о нём жили вечно. Быть может, он хочет стать кошмаром, чудовищем, что вселяет ужас в сердца смертных, легендарным злодеем, которым пугают непослушных детей. Как бы то ни было, еретик не успокоится, пока его имя не будет на устах и в кошмарах каждого жителя Империума. Вождю Чёрного крестового похода такое явно под силу, ибо для Империума нет ничего страшнее.

Окончательная судьба

Игромеханически, карьера персонажа-еретика ограничена максимальным количеством очков Порчи (что подробно описаны в г**лаве IX: «Порча и Тёмная слава»**). Важноотметить, что еретик начитает с 0 очков Порчи (хотя может получить Порчу ещё на этапе создания персонажа). Шансы на снижение Порчи ничтожно малы, и в целом число очков Порчи только растёт. Как только персонаж набирает 100 очков Порчи, он уходит в «отставку», суть которой зависит от уровня его Тёмной славы: это может быть славный апофеоз или превращение в ничтожное отродье.

Существует четыре возможные судьбы. Вот три первых (и наиболее вероятных):

- **Смерть:** вселенная — опасное место и многие слуги Тёмных богов, что могли бы стать великими, безвременно умирают. Если персонаж погибает и уменьшает свою Тёмную славу до 0 или ниже (см. стр. 307), он умирает навсегда. Игроку следует создать нового персонажа.
- **Вырождение**: если персонаж набирает 100 очков Порчи прежде чем получит нужное значение Тёмной славы, значит, дары богов переполнили его настолько, что собственная плоть предала его. Еретик мутирует в нечто ужасное и звероподобное — отродье Хаоса, отвратительную, безмозглую массу сочащейся плоти, ртов, щупалец и глаз. Фактически, персонаж мёртв (по крайней мере, играть за него уже нельзя). Игроку следует создать нового персонажа.
- **Апофеоз**: если к мигу получения сотого очка Порчи персонаж набрал необходимое значение Тёмной славы, это значит, что его слава и известность настолько высоки, что боги дарują ему величайшую милость. Он становится князем демонов, бессмертным демоническим обитателем Царства Хаоса. Хотя он ещё существует, он уже не смертный — его капризы и

желания бесконечно далеки от прихотей, что одолевают созданий из плоти. Некоторые могут захотеть и дальше играть новорождённым князем демонов (и мастер, безусловно, может на это согласиться), в стандартной игре для него места нет. Игроку следует создать нового персонажа.

Некоторые игроки могут задаться вопросом, все ли НИП в **Black Crusade** (а точнее во вселенной Warhammer 40 000) находятся в одном положении и могут рассчитывать на один из трёх исходов? Коротко говоря — да. В конце концов, каждый приверженец Хаоса, что смертный, что легионер-предатель, встречает одну из трёх судеб. Однако большая часть второстепенных персонажей **Black Crusade**, не добивается больших успехов, не привлекает большого внимания Губительных сил и не зарабатывает много Тёмной славы. В конце концов, они умирают безвестными и никто не вспоминает о них. Конечно, есть и известны хаоситы, такие как Аббадон Разоритель и Гурон Чёрное сердце из Красных корсаров, но куда более крепче привязаны ко вселенной. Безусловно, и они встретят свою судьбу, но это выходит за рамки игры.

Для игровых персонажей ситуация несколько меняется. Будучи героями (или злодеями – зависит от вашей точки зрения), они живут значительно быстрее, поэтому они могут достичь финала за несколько коротких кампаний.

ЖЕЛАННАЯ ТЁМНАЯ СЛАВА

Необходимый уровень Тёмной славы, который необходимо достичь раньше, чем получить последнее очко Порчи, определяет мастер в начале кампании.

Этот порог определяет то, насколько просто будет достичь апофеоза, и избежать жалкой смерти или ещё более жалкой участи отродья. Де-факто, это уровень сложности игры. Мастер может установить любой порог, но вот некоторые рекомендации:

- Тёмная Слава 75 или выше: довольно простой порог, которого легко достичь и сохранять. Восхождение персонажей к апофеозу не должно потребовать от игроков больших усилий.
- Тёмная Слава 90 или выше: этого уровня довольно тяжело достичь, а поддерживать – ещё тяжелее. Персонаж может, как достичь апофеоза, так и выродиться.
- Тёмная Слава 100 или выше: высокий уровень сложности. Проблемы усугубляются тем, что персонажи теряют Тёмный славу также быстро, как и приобретают. В такой игре лишь сильнейший достигнет апофеоза.

ИСПОЛНЕННОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ: ГЛАВА ЧЁРНОГО КРЕСТОВОГО ПОХОДА

Одна из конечных целей **Black Crusade** — накопить достаточно сил и власти, чтобы начать чёрный крестовый поход, собрав колоссальную армию Хаоса, что ворвётся в Империум Человека, и будет разрушать и разграблять всё, что встретит на своём пути. Однако, чтобы возглавить такой поход необходима исключительная сила воли, и лишь самые сильные и окутанные тёмной славой персонажи могут преуспеть.

С точки зрения игровой механики, персонаж, накопивший 140 единиц Тёмной Славы до получения ста очков Порчи, встаёт вровень с самыми проставленными чемпионами Губительных сил. Он обладает властью, известностью и репутацией, достаточной, чтобы создать могучую армию и возглавить чёрный крестовый поход. В этот момент игра переходит в эндшпиль (см. врезку «Эндшпиль»).

Излишне уточнять, что одного получения Тёмной славы недостаточно для того, чтобы начать чёрный крестовый поход. Такое деяние не может зависеть от одной цифры в листе персонажа. Порог в 140 единиц ТС – это просто зримая игромеханическая цель. Как только эта цель будет достигнута, мастер может закончить игру эпической историей или убедить игроков отыграть создание, организацию и сбор сил чёрного крестового похода (см. врезку «Эндшпиль»).

Вполне вероятно, что только один еретик из группы наберёт достаточно Тёмной славы, чтобы возглавить войско. Но вполне возможны и два персонажа с 140 единицами ТС (а если игра продолжится, то порога можно достичь и в ходе эндшпиля). В таком случае всё зависит от игроков. Два равно гнуснопрославленных персонажа, вероятно, смогут сработаться и возглавить более могучий Чёрный крестовый поход, чем одиночка. Смогут ли еретики (которые знают, что смогут получить безграничную власть, стоит союзнику «исчезнуть») работать совместно — зависит от банды. Также вероятно, что последние несколько игровых встреч будут посвящены интригам и заговорам внутри отряда или даже массовым ударам в спи-

Эндшпиль

Накопление Тёмной славы, сплочение сил Хаоса и создание чёрного крестового похода можно считать эндшпилем Black Crusade. Когда начнётся сам поход, персонажи игроков либо достигнут апофеоза, либо соберут под свои знамёна всех хаоситов Вопящего вихря (или и то, и другое). Они станут, во всех смыслах, живыми полубогами и вся мощь Губительных сил будет подчиняться им. Если кампания достигнет этой точки, у мастера остаётся два варианта действий. Первый — закончить игру, ведь игроки сделали всё, чтобы принести гибель и разорение ненавистному Империуму. Игра завершается повествованием о героях, ведущих Чёрный крестовый поход в сердце Империума, несущих хаос, разрушение и, возможно, созидающих собственное царство на руинах имперского космоса. После этого, группа может начать новую игру, быть может, сменив мастера, чтобы прежний смог поиграть и отдохнуть, а один из игроков — попробовать себя в роли управляющего вселенной.

Второй, и возможно лучший, вариант – отыграть чёрный крестовый поход. В таком случае игроки могут сохранить своих старых персонажей или создать новых, которые подчиняются старым, что стали НИП. Это может занять месяцы и годы реального времени и привести к бесчисленным эпическим приключениям и губительным для Империума последствиям.

ну, в прямом или переносном смысле. Пути еретиков могут разойтись, и каждый будет стараться превзойти остальных и собрать как можно больше сил. Чёрный крестовый поход вполне может начаться с междоусобицы, и против Империума выступит лишь победитель.

Сговоры

«Договор стоит того, чего стоят заключившие его»

– Оррин Пет, наёмник

Столь яростно независимым людям, как герои **Black Crusade**, может быть трудно достичь согласия. Поэтому когда персонажи игроков собираются в группу, одним из инструментов направить их действия в нужное русло являются сговоры. Сговор – не обязательно некий документ, а скорее это необязательный договор, заключённый еретиками и созданный усилиями игроков и мастера, и призванный систематизировать игру.

С точки зрения игромеханики, сговоры играют две жизненно важные роли. Во-первых, они очерчивают рамки, в которых игроки могут следовать к финальной судьбе своих персонажей. Во-вторых, они дают чёткие цели и определённую конечную точку, давая каждой игре удобные начало, середину и конец, которые позволяют мастеру логично начинать и заканчивать повествование. Сговоры могут создаваться для всего, что угодно – от простого убийства до полномасштабного вторжения в имперское звёздное скопление и его осквернения. Мастер может настраивать их под любые нужды истории.

Структура сговоров

Сговор обладает тремя стадиями.

Подготовка сговора

Первый шаг обычно предпринимается до начала игры и представляет группу еретиков, собравшихся вместе ради некой гнусной цели. В нём решаются различные мелочи, необходимые в больших операциях: выбор главы, сбор ресурсов и обеспечение как можно более гладкого начала действий. Ниже описано, что нужно предпринять, чтобы начать сговор.

Созыв: один из персонажей игроков или НИП (за которого, само собой играет мастер) созывает еретиков для нового сговора. Собравшись, они должны выбрать масштаб сговора, определить первостепенные и второстепенные задачи, а также выбрать помазанника.

Выбор помазанника: начиная строить планы, группа еретиков должна выбрать их своих рядов главу сговора – помазанника. Существует несколько способов определить его, но в конечном итоге всё зависит от игроков. Помазанником может стать тот, кто созвал персонажей или тот, чьи уникальные таланты и способности позволяют ему лучше прочих руководить этим сговором и привести его к успеху. Дело помазанника – принимать важные решения и приводить сговор в движение.

Сбор ресурсов: каждый персонаж должен внести свой вклад. Когда группа собирает ресурсы, каждый персонаж фактически отдаёт сговору нечто ценное (снаряжение, знания, контакты и так далее).

Посвящение: персонажи могут посвятить сговор Хаосу Неделимому или конкретному богу. Хотя это не обязательно, посвящение даёт сговору некоторый бонус, всегда сопровождающийся осложнением, штрафом или неудобством.

Воплощение сговора

Закончив планирование, нужно взяться за дело и начать игру. У сговора есть одна первостепенная задача и несколько второстепенных и третьестепенных, которые выбирают игроки на этапе планирования. Как только каждая задача будет выполнена, сговор завершается. Задачи будут успешно выполнены тогда, когда это подтверждит мастер.

Основная задача: основная цель сговора может быть простой – например, убийство или кража артефакта, или масштабной, вроде полного разложения звёздной системы. Первостепенная задача – это скорее конечный результат, которого нужно достигнуть через выполнение второстепенных задач.

Второстепенные задачи: в сговоре существует ряд второстепенных задач, необходимых для достижения основной цели. Второстепенные задачи должны быть составлены так, чтобы каждый игрок мог приложить руку к общему делу. К примеру, основная задача состоит в том, чтобы погрузить в хаос имперскую планету. Вторичными задачами могут стать диверсии на инфраструктуре (дело для еретеха), разжигание политических распрей (этим займётся падший имперский чиновник) и террора (работа для легионера-предателя).

Сговоры и масштаб

В зависимости от природы основной задачи, сговор подпадает под одну из следующих категорий масштаба. Масштаб определяет количество второстепенных задач, необходимых для успешного воплощения, и вероятную награду в единицах Тёмной славы.

- **Затея: самый маленький масштаб предполагает от четырёх до шести второстепенных задач, может занять от нескольких недель до нескольких месяцев и приносит +3 единицы Тёмной славы. Как правило, затея – это нечто относительно простое, вроде убийства высокопоставленного офицера или развращение владыки улья.**
- **Операция: сговоры такого масштаба наиболее распространены. Они требуют завершить от шести до восьми второстепенных задач, месяцев подготовки и приносят +6 единиц Тёмной славы. Операции могут быть довольно сложными – например, уничтожение колонии астероидных шахтёров, поставляющей руду на важный имперский мир, или угон определённого корабля Имперского Флота.**
- **Предприятие: такие сговоры, как правило, грандиозны – это масштабные деяния, что занимают годы. Они невероятно сложны, требуют большого количества навыков, мужества и ресурсов. Предприятия требуют завершения от шести до дюжины второстепенных задач и приносят +12 единиц Тёмной славы. Ими могут стать совращение правителя сектора или вторжение в целое звёздное скопление ради покорения миров или захвата рабов и жертвоприношения князю демонов.**

Личные и третьестепенные задачи: Каждый игрок выбирает третичную или личную задачу, которая связана с завершением основной, но известна только ему и мастеру. Это может породить конфликт между персонажами, создаёт почву для распрей между еретиками и открывает новые возможности отыгрыша.

Осложнения: суть Хаоса — непостоянство. Каждый сговор будет иметь одно осложнение, которое мастер может придумать или выбрать случайно. Обычные осложнения: предательство, вмешательство и заблуждение.

Награды

Когда все задачи исполнены, и сговор завершён, приходит время пожинать плоды тёмных трудов. Награда за воплощение сговора может быть трёх видов: очки Опыта, Тёмная слава и вторичные награды. Так или иначе, величина наград должна зависеть от успешности сговора, завершения второстепенных и личных задач, а также любых других выдающихся усилий отдельных еретиков или группы в целом.

ПОДГОТОВКА СГОВОРА

Для составления сговора придётся немало потрудиться. Предстоит не только собрать ресурсы и многое спланировать, но и сплотить своевольных еретиков-одиночек в единую команду. В этом разделе даны рекомендации по созданию сговоров, как мастеру так и игрокам, а также описаны инструменты, необходимые для создания действительно захватывающих и интересных приключений.

СОЗЫВ ДОСТОЙНЫХ

Как только будет решено плести новый сговор, требуется созвать участников. Такая встреча может начать новую кампанию в **Black Crusade**, а может произойти во время текущей игры по воле еретика или НИП. Как только стороны соберутся, группа должна выбрать масштаб сговора и установить основную и второстепенные задачи.

Масштаб сговора (см. стр. 270) – это примерное указание на то, сколько времени, средств и усилий потребуется, чтобы достичь цели. По масштабу сговоры делятся на три категории – затеи, операции и предприятия, в каждой из которых есть собственные уникальные сложности и требования. Масштаб во многом определятся основной задачей, ибо это конечная цель, к которой стремятся все участники и для достижения которой требуется исполнение второстепенных задач. Существуют также личные и третьестепенные задачи, выбранные каждым еретиком – они описаны в разделе «Воплощение сговора».

ВЫБОР ПОМАЗАННИКА

Когда определены масштаб и основная задача сговора, еретики должны избрать помазанника. Как правило, помазанником становится собравший всех еретик, но это может быть и тот персонаж, чьи уникальные таланты, знания и способности делают его самым подходящим лидером сговора. В любом случае, помазанник – это главная движущая сила сговора. Он несёт ответственность не только за большую часть планирования, но и за переговоры с другими еретиками, а также разрешение тупиковых ситуаций, в том случае, если стороны не придут к согласию.

Кто будет руководить и понесёт ответственность за неудачу, остаётся на усмотрение еретиков. Как правило, помазанником становится тот, чей игрок задумал весь сговор. Однако случается, что на место помазанника больше подходит другой персонаж или сговор может быть задуман мастером. Также может быть, что сговор задуман игроком, чей персонаж попросту не обладает навыками или опытом для того, чтобы его воплотить.

Кроме того, помазанником может быть НИП – быть может, связной еретиков или таинственный незнакомец, нанимающий банду для некоего тёмного дела. Хотя это лишает игроков изрядной доли свободы, это же освобождает их от большей части ответственности за провал. Когда помазанником становится НИП, еретики будут отвечать перед ним. Как правило, такие помазанники более могущественны, чем помазанники-игроки, и вся команда персонажей будет у них на крючке.

Кем бы ни был помазанник, важно помнить, что это не тиран – он не может приказывать другим игрокам или требовать беспрекословного повиновения. Скорее это посредник, что объединяет еретиков и даёт им шанс заполучить богатство и славу, а также действует как посредник и лицо группы, когда имеет дело с заказчиком, нанимателем или тёмными владыками. Мастеру стоит подчеркнуть это.

ПРИМЕР

Сбор объявил развращённый чиновник Администратума – один из персонажей игроков. Он предлагает напасть на дурно защищённый имперский мир и уничтожить его. Таким сговором лучше руководить кому-то с большим боевым опытом. Среди персонажей-игроков есть легионер-предатель, которого выбирают помазанником за его воинские и полководческие дарования.

СБОР РЕСУРСОВ

Даже самый простой и малозначительный сговор требует ресурсов и усилий. Каждый участник обязан внести вклад в общее дело – это могут быть связи, деньги, оружие, уникальные и полезные знания, союзники или иная помощь Всё, что не может или не будет предоставлено, должен найти помазанник. Еретику, что пообещал нечто в пользу сговора, лучше бы сдержать своё слово. Отказавшись потом предоставить обещанное или достойную замену, он потеряет одну единицу Тёмной славы, не говоря уже о том, что прослывёт ненадёжным соратником.

ПОСВЯЩЕНИЕ

Как только задачи будут определены, помазанник выбран, ресурсы собраны, а сговор составлен, остаётся последний шаг – посвящение своих деяний Губительным силам. В зависимости от масштаба, еретики могут посвятить его одному богу Хаоса, всем или никому. Посвящение даёт бонусы к полученной после успешного завершения сговора Тёмной славе. Но, как заведено у Хаоса, наказание за провал быстро и сурово.

В дополнение к описанным ниже бонусам, посвящённый сговор даёт каждому участнику дополнительно +1к5 единиц Тёмной славы при успешном воплощении сговора, и +1к5 очков Порчи при любом исходе дела. Однако, провал посвящённого сговора приводит отнимет 1к5 единиц Тёмной славы у каждого участника. Очки Порчи они всё равно получат, но они рассматриваются как полученные за провал (см. стр. 290).

Кровь Кровавому богу

Сговор, подразумевающий битвы и войны, может быть посвящён Кхорну и принести милость Владыки крови. Все участники на время действия сговора временно получают +5 к Дальнему или Ближнему бою.

Чума и смерть

Любой сговор, задуманный с целью осквернить чистоту, распространить болезнь или уничтожить нечто прекрасное и любимое, очень по сердцу Папе Нурглу. Все участники на время действия сговора временно получают +5 к Выносливости.

Грехи плоти

Слаанеш — совершенный гедонист, который наслаждается всеми удовольствиями, что большими, что маленькими. Все участники на время действия сговора временно получают +5 к Общительности.

Богохульное коварство

Тзинч наблюдает за всеми еретиками, выдающими себя за агентов изменения и благословляет все сговоры, связанные с заговорами, революцией, социальными потрясениями, вынужденной мутацией и колдовством. Все участники на время действия сговора временно получают +5 к Интеллекту или Силе воли.

Воплощение сговора

После того как все подробности будет обговорены, каждый еретик поставит своё клеймо и пообещает свою поддержку, а усилия будут посвящены Губительным силам, приходит время претворять сговор в жизнь. Именно выполнение сговоров — суть **Black Crusade**, ведь именно тогда происходит ролевая игра. Каждое совершаемое персонажами действие зависит не только от пунктов договора, но от их постоянно меняющейся преданности друг другу и Губительным силам.

ЗАДАЧИ

Сердце сговора – его задачи. Именно они придают ему форму и масштаб. Основная задача просто указывает на конечную цель сговора, второстепенные – являются шагами к достижению основной, а личные или третьестепенные задачи отражают персональные устремлениями еретиков, которые связаны с основной задачей, но могут вступать в противоречие с целями других еретиков или группы в целом.

Обязанности помазанника

С ролью помазанника приходит великая сила, за которой неотступно следует изрядное количество беспокойства и ответственности. Помазанник – это лидер группы во всём, что касается текущего сговора. В значительной мере, именно он отвечает за его успех или провал. На помазанника, как на лидера, возложены следующие обязанности:

- **Если еретики не могут прийти к согласию в том, как лучше действовать, тяжесть окончательного решения ложится на помазанника. Принимая решение, он должен тщательного взвесить все аргументы соратников, учесть все обстоятельства и любые сведения, предоставленные мастером. Как уже говорилось ранее, важно помнить, что помазанник не должен приказывать другим игрокам; он должен убедиться, что сговор придёт к успеху любой ценой.**
- **Ответственность за успешное завершение сговора и большая часть контактов с вышестоящими, заказчиками, важными союзниками и демонами лежит на помазаннике. Он должен постоянно сообщать всем важным НИП о том, как воплощается сговор и служить лицом группы на переговорах и создании новых контактов во время сговора.**

Основная задача

Каким бы масштабным не был сговор, основная задача у него одна. Она — цель всего происходящего, и каждый шаг, что делают еретики, направлен на её достижения. Но, несмотря на это, основная задача – это скорее конечная цель, а не средство. Для её исполнения необходимо успешное завершение множества второстепенных задач.

Второстепенные задачи

Каждый сговор содержит несколько второстепенных задач, которые группе необходимо выполнить для достижения основной. Второстепенные задачи должны быть разработаны так, чтобы позволить каждому игровому персонажу приложить руку к завершению сговора. Например, основная задача — устроить хаос на имперской планете. Второстепенными могут быть диверсии на инфраструктуре (чем займётся еретех), разжигание политических распрей (работа для изменника), террора (раздолье для легионера-предателя или отступника) и налаживание связей с местными культами (для колдуна или псайкера). Такой подход даёт каждому игроку массу возможностей для отыгрыша, поскольку персонаж должен будет применять свои знания и таланты, что позволяет игроку почувствовать себя нужным. Но это не только минута славы, но и возможность сильно повлиять на историю и судьбу всей группы.

Помимо продвижения к основной цели, завершение второстепенных само по себе даёт награду. **Завершение второстепенной задачи даёт каждому участвующему в сговоре +2 к Тёмной славе**. Эта прибавка – дополнение к любой другой добыче и наградам за завершение личных и третьестепенных задач и всего сговора.

Личные и третьестепенные задачи

Не все еретики равно заинтересованы в достижении цели сговора. Да, это может быть жизненно важно для выживания и возвышения еретиков, но у каждого из них есть личные цели и взгляды, которые часто расходятся с мнением соратников. После определения второстепенных задач, каждый игрок выбирает личную или третьестепенную задачу, которая связана с достижением основной, но известна только ему и мастеру. Её достижение может породить конфликт с другими персонажами, а также даёт массу возможностей для отыгрыша внутренних междоусобиц.

В предыдущем примере сговора (дестабилизация планеты), одной из второстепенных целей может быть нейтрализация планетарного губернатора. Но хотя все еретики согласны с этим, у них могут быть разные представления о том, как именно это сделать. Некоторые предпочитают убийство, другие хотят развратить его и сделать своей марионеткой, так что независимо от формулировки задачи, каждый еретик будет действовать по-своему, что вполне может привести к недопониманию и конфликтам.

Личные цели можно использовать как «побочные задания», так называемые третьестепенные задачи. Они могут быть созданы во время планирования сговора или могут возникнуть в ходе игры естественным образом. Это также позволяет персонажам преследовать собственные цели, которые могут совпадать с нуждами сговора, а могут им противоречить.

Какими бы ни были личные и третьестепенные задачи, они могут обернутся, как большой выгодой, так и губительными последствиями. **Исполнение личной или третьестепенной задачи, помимо прочего, принесёт еретику 1к5 единиц Тёмной славы.**

ОСЛОЖНЕНИЯ

Ни один план не переживает начала его исполнения. Это вдвойне верно для сговоров, которые зависят не только от смертных, которым свойственно ошибаться, но и от непостоянной природы Хаоса. Без ведома игроков мастер должен выбрать одно из следующих осложнений, которые произойдут во время исполнения сговора или самостоятельно придумать собственное, более подходящие его кампании.

Застигнуты врасплох

Иногда еретиков просто преследуют неудачи, и сговор оказывается под угрозой ещё до того, как его начнут исполнять. Одна из второстепенных задач сговора автоматически проваливается, и еретикам предстоит пересмотреть свои планы. Возможно, партия заражённых продуктов была доставлена раньше срока или шахта на астероиде, которую еретики собрались уничтожить, стала опорной базой вольного торговца, что привёл к ней мощный флот. Как бы то ни было, еретики сталкиваются с серьёзной проблемой, которая может поставить под угрозу весь сговор.

Пересечение целей

Сторонники Хаоса отнюдь не монолитная организация, вроде Адептус Терра или Имперского Флота. Иерархия среди них – понятие приблизительное, а чёткой командной структуры тем более не бывает. Слуги Хаоса действуют сами по себе или небольшими группами и получают приказы от множества заказчиков, владык и князей демонов. В ходе игры герои понимают, что в районе осуществления сговора действует группа еретиков-НИП. Они могут быть союзниками персонажей игроков или их противниками, от которых нужно избавиться, пока они не начали усложнять еретикам жизнь.

Логистический кошмар

В Хаосе нет ничего определенного, а о налаженной логистике можно лишь мечтать. В какой-то миг система поставки людей и снаряжения рушится, и еретики получают важные ресурсы слишком поздно или не получают их вовсе. Это может быть снайперская винтовка, оставленная не в том тайнике, или потерявшийся в Варпе корабль, что вёз армию вторжения. Логистический кошмар может очень сильно осложнить персонажам игроков жизнь, особенно если потерянный ресурс или предмет должен был стать вкладом еретика в сговоре.

Ошибочные сведения

На стадии планирования сговора еретики руководствовались неверными данными. Возможно, эскадра Имперского Флота, которая должна быть на манёврах,

всё ещё стоит в порту и не уйдёт ещё целый месяц, или храм, который должен был находиться на мире смерти, на самом деле оказался на другой планете. Без ведома игроков, мастер меняет одну из второстепенных задач на другую. Вне зависимости от природы ошибочных сведений, они обязательно осложнят еретикам работу и потребуют со стороны игроков быстрого мышления и хорошего отыгрыша.

Предательство

Некто, будто то предатель в организации еретиков или соперник-НИП, сообщил имперским властям о планах персонажей игроков. Везде, где еретики собираются действовать, их будут ждать, Инквизиция и Адептус Арбитрес (в может быть и астартес) будут готовы преследовать их, а всё, что еретики наметили своей целью, окажется под надёжной охраной. Еретики должны быстро переработать план и справиться с возросшей сложностью, а также найти предателя и расправиться с ним.

Завершение сговора

Сговор завершается в тот миг, когда персонажи исполняют все второстепенные, личные и третьестепенные задачи, но этот момент должен заверить МИ. Так завершается ещё одна глава в истории еретиков.

Быть может, во время сговора еретики достигли своей окончательной судьбы: погибли, выродились или достигли апофеоза – в таком случае игрокам стоит создать новых персонажей. Однако, если у еретиков ещё остались незаконченные дела, лучше составить новый сговор и продолжить терзать Империум. Обычно игроки получают удовольствие от игры, хотят продолжить играть и довести полюбившихся персонажей до финала.

НАГРАДЫ

Вознаграждение за успешное завершение сговора может оказаться по-настоящему велико и быть как нематериальным (очки Опыта, могущество и Тёмная слава) так и вполне земным (богатства, оружие и иные воплощения успеха). Сговоры весьма соблазнительны, когда награды сильно перевешивают наказания. Ну, по крайней мере, для тех, кто добился успеха.

Очки Опыта

На протяжении всего сговора персонаж будет получать очки Опыта по обычным правилам **Black Crusade** – за победы над врагами, успешное преодоление препятствий и хороший отыгрыш. очки Опыта и порядок их начисления описаны на странице 266.

Тёмная слава

Возможно основная причина заключения сговоров и главный мотив их участников — Тёмная слава. Среди приверженцев Хаоса это одновременно валюта и репутация, а сговоры приносят её в изрядном количестве. В зависимости от масштаба, а также исполнения второстепенных и личных задач еретик может получить десятки очков ТС и намного приблизиться к своей окончательной судьбе. Тёмная слава и то, как она начисляется, описано в главе IX: Порча и Тёмная слава.

Дополнительные награды

Помимо очков Опыта и Тёмной славы за завершение сговора игроки могут получить и более материальные награды. Это может быть что угодно – от демонического оружия, покровительства или забытой технологии кузни Механикус до чистого генетического семени лояльных десантников или милости князя демонов. Подобно очкам Опыта и Тёмной славе, все дополнительные награды остаются на усмотрение мастера и должны выдаваться за участие в игре и хороший отыгрыш.

Балансировка игры

«Как же вы, смертные, слабы! Узри мощь моих рук и крепость моих доспехов. Как ты рассчитываешь победить меня?»

— Магнус Трижды обречённый,
за мгновение до смерти от очереди из плазмагана

В **Black Crusade** существует уникальная для системы проблема – в ней действуют два совершенно различных типа персонажей: человеческие приверженцы Хаоса и космодесантники Хаоса. Если группа не однородна в этом плане, мастеру необходимо учитывать, как эти типы персонажей могут действовать в разных обстоятельствах.

Самое очевидное различие проявляется в сражениях. Благодаря «Сверхъестественной Силе», «Сверхъестественной Выносливости», силовой броне и легионному оружию, космические десантники куда лучше чувствуют себя в бою. Во-первых, их атаки наносят, в среднем, на 4-7 очков урона больше, чем атаки смертных – причём, как в стрельбе, так и в ближнем бою. Также они поглощают на 6-8 очков урона больше, хотя если персонаж-человек добудет силовой доспех, разница уменьшится до 4-6.

Мастер должен всегда помнить о превосходстве, что имеют космодесантники в сражениях. Это не обязательно плохо — в конце концов, астартес и должны быть почти неостановимыми машинами разрушения. Мастеру не стоит бояться устраивать битвы, в котором космодесантники Хаоса будут разрывать своих врагов в клочья и купаться в их крови. Это напомнит им, насколько они необходимы, а также может вселить в них иллюзию неуязвимости, на которой хитрый мастер сможет сыграть позже.

Впрочем, иногда нужно, чтобы каждый игрок почувствовал, что хорошо показал себя в бою. Если несколько способов добиться этого не слишком усложняя игру и не балуя отдельных героев.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРД

Благодаря механике Орд, даже слабые враги, вроде зверей или смертных солдат, могут оказаться опасны для сильных персонажей. Именно поэтому Орды наносят дополнительный урон, а их атак невозможно Избежать (см. стр. 340). Однако, благодаря этим бонусам, большая часть смертных еретиков неспособны противостоять ордам.

Впрочем, если мастер хочет бросить против еретиков Орду, он может применить эти правила, чтобы защитить персонажей-смертных:

- При столкновении с еретиками-людьми Орды не наносят дополнительного урона за Численность. Вместо этого, Орда совершает против каждого смертного еретика количество атак, равное одной десятой свой Численности (с округлением вверх) Таким образом, Орда с Численностью 30 будет совершать три атаки против каждого смертного.
- Люди-еретики могут избегать атак, совершённых Ордами.
- Персонажи-люди не получают бонусов на попадание по Орде за её Численность.

Так отображается то, что смертные сражаются с Ордой более осторожно, выбирая и уничтожая отдельных врагов. В свою очередь, большая часть Орды не пытается всеми силами уничтожить персонажей-смертных, потому занята чем-то ещё (например, сражается с персонажами-космодесантника!ми)

Следует подчеркнуть, что эти правила, в первую очередь, стоит применять, когда с врагом сражается смешанная группа из персонажей-смертных и персонажей-космодесантников. Если целиком банда состоит из людей, мастеру лучше просто не использовать Орды. С другой стороны, некоторые люди-еретики столь сильны и смертоносны, что по живучести и опасности подобны космодесантникам, а потому должны рассматриваться как таковые.

Бронебойность, свойство «Разящее» и приоритет целей

Некоторые виды оружия и типы атак также могут усложнить сражения персонажам-космодесантникам, не став смертным приговорам обычным людям. Например, оружие с высокой Бронебойностью против космодесантников значительно эффективнее, чем против людей (если только люди не носят силовую или терминаторскую броню). Персонаж во флак-броне получит от хеллгана с Бронебойностью 7 столько же урона, сколько от болтера с Бронебойностью 4. Однако, для обладателя силовой брони хеллган будет опаснее болтера, поскольку сильно снижает преимущество в броне.

Кроме того, свойство «Разящее» особенно опасно для космических десантников, поскольку игнорирует (иногда полностью, иногда частично) их «Сверхъестественную Выносливость», которой не может похвастаться большинство других персонажей.

Впрочем, мастеру не стоит постоянно бросать на персонажей-космодесантников волны врагов, подготовившихся для борьбы с астартес. Такой подход быстро разочарует игроков, которые выбрали этих персонажей именно за силу и мощь, и может испортить даже прекрасную в других отношениях игру. Персонажи мастера должны просто действовать логично. Если у НИП есть только одно оружие, которое лучше всего подходит для уничтожения космодесантников, они, скорее всего, посчитают его самой большой угрозой и используют оружие именно против него. По той же логике будет действовать группа разнородных противников (например, другой отряд хаоситов или группа имперцев с лояльным космическим десантником), бросая своих сильнейших воинов против самых опасных врагов.

Разделяя в бою космодесантников и людей, мастер может обогатить их ролевой опыт, а также убедить играющих за смертных в том, что их персонажи вносят не меньший вклад в победу и помогают справиться со слишком сильными для них врагами.

Вне боя

Даже за пределами полей брани, космодесантники могут казаться лучше, благодаря изначальному бонусу +5 к каждой характеристике. Однако это не так.

Во-первых, персонажи-люди начинают игру с большим количеством умений и талантов, нежели космодесантники, а также получают бонус к самой важной характеристике своего архетипа. Также смертные обладают дополнительными 500 ОО. Таким образом, персонаж-смертный будет иметь высокие значения в двух-трёх наиболее важных характеристиках и обладать большим количеством умений и талантов. Это означает, что персонажи-люди будут наиболее эффективны вне боя, а космодесантники – в бою.

Мастер всегда должен помнить о сильных и слабых сторонах персонажей и планировать приключения так, чтобы они были интересными для всех участников. Например, приключение может начаться с битвы (для двух космодесантников Хаоса), за которой последуют исследования (которыми займётся многознающий еретех) и закончится апокалиптической гражданской войной, в которой изменник поведёт многотысячные толпы имперских граждан на восстание против угнеталетей.

Однородная банда

Последний вариант игровой группы в **Black Crusade** – банда, полностью состоящая из астартес или смертных. Хотя в таком варианте выбор игроков сильно ограничен, он позволяет создать весьма тематические игры – например, о группе смертных, проникающих на имперский мир-улей и взращивающей там культы, или отряде космических десантников Хаоса, сражающихся на передовой Иерихонского рубежа.

Взаимодействие

«Часто красноречие опаснее болтера»

— Талиен Хекс,
мастер-переговорщик из Опустошающей Триады

Не каждая сцена проходит под звуки выстрелов. Подтачивая Империум, еретики встречаются с самыми разными подонками и злодеями, действующих в подбрюшье галактики – от последних ульевиков до самых важных чиновников и могущественных военачальников легионов-предателей. Общение с НИП может превратить успех в провал и наоборот. Важно учитывать, что любой НИП – это возможный союзник, контакт или соучастник заговора, а хорошее отношение с ним может быть ценным само по себе.

СОЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Глава III «Умения» описывает несколько социальных умений, такие как «Обаяние», «Командование», «Обман» и «Запугивание». Чтобы произвести хорошее впечатление, персонаж должен использовать «Обаяние», чтобы отдать приказ нужно «Командование», для лжи — «Обман», а для угроз — «Запугивание». Правильное использование этих умений — залог плодотворного общения с жителями Империума.

Использование социальных умений

Во время игровой встречи игроку не нужны бросать кости всякий раз, когда его герой с кем-то говорит или спорит. Для простых, безопасных действий игрок просто делает заявку, и персонаж её исполняет. Результат взаимодействия персонажа игрока с НИП просто определяется мастером. Однако если успех или провал сильно изменят ход сюжета, проверка необходима. Например, она может понадобиться, когда еретик убеждает НИП совершать нечто опасное нарушить моральные принципы или законы чести – например, принять взятку или совершить убийство. В конечном счёте, нужна проверка или нет – решать мастеру, которому и предстоит рассказать об исходе сцены

ПРИМЕР

Самшир пытается убедить младшего офицера Имперской Гвардии покинуть пост вместе со своим подразделением. Поскольку для офицера это не только невероятно опасно, но и противоречит полученным приказам, мастер решает, что Самшир должен пройти проверку «Обмана», чтобы убедить офицера, что это хорошая идея.

Отношение

На окончательную сложность проверки социального умения могут повлиять несколько иных факторов. Это может быть общая обстановка, численное превосходство или особые обстоятельства. Однако наиболее важным является отношение НИП — насколько он доверяет персонажу и как какие чувства (или их отсутствие) он испытывает. Отношение НИП (определяемое мастером) задаёт базовую сложность сцены. Различные факторы могут менять это отношение (так как мастер сочтёт нужным). Таблица 8-2: Отношение описывает примеры отношений для конкретных проверок и их различия.

При социальной проверке отношение цели смещается на шаг вверх за каждую степень успеха. Но за каждую степень провала отношение смещается на шаг вниз. Как правило, чтобы НИП согласился исполнить просьбу еретика, отношение должно быть не хуже Безразличного. Но даже в случае успеха, НИП выполнит то, о чем его просили лишь в вероятностью 50%. Каждый шаг выше Безразличного повышает этот шанс на 10%. Под пристальным наблюдением базовый шанс возрастает на 20%.

Взаимодействие и группы

Когда персонаж использует социальное умение против группы НИП, например, командуя экипажем корабля или отрядом легионеров-предателей, он совершает обычную проверку. Отношение при этом остаётся на усмотрение мастера, который определяет его, исходя из общего отношения группы к еретикам. Игрок совершает проверку как обычно, но каждая степень успеха позволяет ему повлиять на количество НИП, равное своему бонусу Общительности. Помните, что существуют таланты, способные увеличить это количество.

Таблица 8-2: Отношение

Сложность	Модификатор	Обаяние	Командование	Обман	Запугивание
Простая	+30	Ослеплённость	Фанатизм	Наивность	Паника
Рутинная	+20	Теплота	Принадлежность	Доверие	Испуг
Ординарная	+10	Благосклонность	Верность	Принятие	Оцепенение
Серьёзная	+0	Безразличие	Безразличие	Безразличие	Безразличие
Сложная	-10	Презрение	Озлобленность	Подозрительность	Ободрённость
Тяжёлая	-20	Пренебрежение	Неблагонадёжность	Скептицизм	Храбрость
Очень Тяжёлая	-30	Отвращение	Мятежность	Отрицание	Безрассудство

Ужас и Безумие

Мир Warhammer – мрачное и ужасное место, где бесчисленные миллиарды душ населяют вселенную, которая, как кажется, жаждет их полного уничтожения. Враждебные ксеносы рыскают среди звёзд, алкая крови человечества, группы предателей, террористов и мятежников возникают в тёмных уголках Империума подобно мерзким фурункулам, а порождения кошмаров разъедают саму ткань реальности с единственной целью — развращать и пировать на горах трупов. Еретики – последователи Хаоса, что принимают этот ужас. Они взращивают страх и питают безумие, истребляют агентов и мирных жителей Империума Человека, где бы те не находились.

Следующие правила описывают множество угроз для разума и души, и то, как они влияют на игрового персонажа. Страх отражает то, как постоянный ужас существования влияет на еретиков и более восприимчивых людей. Эффекты Безумия вступают в силу, когда бой закончится.

Страх

Когда человек или создание сталкивается с невероятно ужасными и немыслимыми врагами, омерзительными ксеносами, безумными извращениями науки или невозможными созданиями Варпа приходит время Страха. Когда ПИ сталкивается с поистине ужасающими событиями или противниками, он должен сделать проверку на Страх. Это проверка Силы воли, модифицируемая степенью Страха, т.е. насколько пугающим является существо или событие. Если ПИ пройдёт проверку, он может действовать как обычно. В случае провала он поддаётся страху.

Таблица 8-3: Сложности проверки на Страх показывает штраф к проверке на Страх, основанные на источнике страха (в конце концов некоторые вещи страшнее прочих!).

Вестники погибели

Еретики **Black Crusade** воспринимают страх не так, как обычные люди. Для тех, кто ежедневно сталкивается с князьями демонов и бормочущими кошмарами из Варпа, мирские ужасы не значат ничего. Лишь нечто воистину умопомрачительное способно поколебать твёрдую волю еретика и заставить его закричать. Поэтому у еретиков есть некоторые преимущества. Обратите внимание, в таблице есть две колонки модификаторов: первая – для нормальных людей, вторая — только для персонажей-еретиков (если не указано обратное). Разные модификаторы отражают привычку еретика к ужасам.

При столкновении с несколькими источниками Страха, еретик учитывает только самое высокое значение Страха. Другими словами каждый персонаж совершает только одну проверку Страха за раунд. Кроме того, еретики могут модифицировать любой бросок по таблице Шока на значение своей Тёмной славы, до минимума в 1. Чем более гнуснопрославлен еретик, те меньше он подвержен страху.

Таблица 8-3: Сложности проверки на Страх

Степень Страха	Модификатор проверки	Модификатор для еретиков
Страх (1) Тревожащий	+0	+10
Страх (2) Пугающий	-10	+0
Страх (3) Ужасающий	-20	-10
Страх (4) Кошмарный	-30	-20

Рекомендации по Страху

В небоевых условиях проверки Страха — очень большой вызов мастеру игры и никоим образом не должны быть обязательными. Лучше всего использовать их для отображения ужасающей природы особенно тёмного места или артефакта, а также в важных точках сюжета. Страх может ослабить союзников ИП. Ниже приведены некоторые рекомендации по определению степени Страха в небоевых ситуациях.

- **Страх (1) Тревожащий: осмотр сцены отвратительного убийства или не слишком впечатляющее сверхъестественное явление – странные огни, призрачные голоса, плачущие статуи или другие феномены.**
- **Страх (2) Пугающий: встреча с живым покойником, погребение заживо или значительное сверхъестественное явление – вроде страшной бури, вызванной гневом могучего псайкера.**
- **Страх (3) Ужасающий: близкая, шокирующая и необъяснимая смерть (сидящий в соседнем кресле челнока внезапно умирает, взрываясь роем личинок), колоссальные ксеносы с клыками и щупальцами, мертвецы восстающие из могил по всей планете.**
- **Страх (4) Кошмарный: встреча с Серыми Рыцарями Империума или кровожадом, незащищённый взгляд в Варп.**

Провал проверки Страха

Если персонаж или существо проваливает проверку Страха в бою, игрок (или мастер) должен немедленно сделать бросок по таблице 8-4: Шок и прибавить к результату +10 за каждую степень провала проверки Страха. После броска к персонажу немедленно применяется выпавший результат. Если персонаж проваливает проверку Страха в небоевой обстановке, он становится нервным и получает штраф -10 на все проверки умений и характеристик, требующих концентрации. Этот штраф действует пока персонаж остаётся в непосредственной близости от источника Страха, но если он просто выйдет из комнаты и тут же вернётся, это не поможет.

Шок и выход из него

Персонажи могут сбросить некоторые длительные эффекты Страха после того, как первоначальный шок пройдёт. Как указано в **таблице 8-4:** Шок, персонаж может попробовать «избавиться от шока». Для этого персонаж должен совершить серьёзную (+0) проверку Силы воли в начале своего следующего хода. В случае успеха, персонаж приходит в себя, восстанавливает самоконтроль и может действовать как обычно. Если персонаж проваливает проверку, эффекты продолжают действовать, но в следующем ходу персонаж может попробовать повторить проверку.

БЕЗУМИЕ

Одно лишь то, что начинающий еретик всё ещё оста-

Таблица 8-4: Шок (Сделайте бросок 1к100 и прибавьте +10 за каждую степень провала)

Бросок	Результат
01–20	Персонаж плохо себя чувствует. В свой следующий ход он может исполнять только Полудействие, но потом волен действовать как обычно.
21–40	Страх охватывает персонажа, и он начинает трястись и дрожать. Он получает -10 штраф ко всем проверкам до конца сцены, если не избавиться от шока (см. раздел «Шок и избавление от него» на странице 278).
41–60	Пошатываясь в ужасе, персонаж пятится от источника Страха. Он не может самостоятельно подойти к объекта его Страха, но может действовать нормально, со -10 штрафом ко всем проверкам до конца сцены.
61–80	Персонаж застывает от ужаса. Он не может применять никаких действий, пока не избавиться от шока (см. раздел «Шок и избавление от него» на странице 278). Избавивших от шока, он получает штраф -10 ко всем проверкам до конца сцены.
81–100	Паника охватывает персонажа – он должен бежать от источника своего страха, если это возможно. Если бежать некуда, персонаж может предпринимать только Полудействия с штрафом -20 ко всем проверкам. Убежав от источника Страха, персонаж должен избавиться от шока (см. раздел «Шок и избавление от него» на странице 278).
101–120	Персонаж замирает от страха и впадает в Беспамятство на 1к5 раундов. Вернувшись в сознание, он остаётся немного не в себе и получает -10 ко всем проверкам до конца сцены
121–130	Полностью выходя из себя, персонаж бесконтрольно кричит и причитает 1к5 раундов. Во время этого он не может ничего делать, и бросает всё, что держит в руках. Даже когда сцена закочится, персонаж может использовать лишь одно Полудействие за ход, пока не отдохнёт.
131–140	Персонаж истерически смеется и в маниакальном бешенстве бросается на всех вокруг, без разбору стреляя или рубя тем, что держит в руках. Этот эффект действует, пока персонаж не избавиться от шока или не упадёт без сознения (возможно, не без посторонней помощи).
141–160	Персонаж катается по земле 1к5+1 раундов и рыдает, пускает слюни и терзает себя, не в силах делать что-либо ещё. Даже успокоившись, еретик остаётся не в себе и получает от -20 штрафа ко всем проверкам до конца сцены..
161–170	Персонаж повреждается рассудком. Он впадает в кататонию на 1к5 часов и не может прийти в себя.
171+	Ужас настолько переполняет персонажа, что его сердце останавливается; он должен пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть. В случае успеха, персонаж всё равно впадает в кататонию на 1к5 часов и не может прийти в себя раньше этого срока.

ётся в живых, означает, что его разум переполнен образами и знаниями, столь богохульными и ужасающими, что они с лёгкостью бы уничтожили ум более слабого человека. Еретики в **Black Crusade** считаются накопившими 100 очков Безумия: безнадёжными сумасшедшими, что перешедшими на другую сторону безумия, всё ещё рассудительными, но принципиально иначе мыслящими существами. Хотя еретики, в отличие от персонажей других линеек Warhammer 40 000, не получают очки Безумия, со временем у них развиваются небольшие психические отклонения – так называемые, расстройства.

Как правило, расстройства проявляются в результате чего-то ужасного или эмоционально травмирующего. Если еретик проваливает проверку Страха на четыре или более степени, то по завершении сцены он должен совершить серьёзную (+0) проверку Силы воли. В случае провала, он получает расстройство связанное со своим богом. Какое именно – определяется броском по соответствующей таблице. Если персонаж не предан ни одному богу Хаоса, таблицу выбирает мастер — возможно, таким образом, к персонажу проявляет интерес одна из Сил. Кроме того, мастер может по своему усмотрению требовать проверки Силы воли после особенно тяжёлой физической или психической нагрузки, провал которой вызовет расстройство. Так отображается непостоянная природа Хаоса.

Таблица 8-5: Расстройства последователей Тзинча

Бросок	Расстройство
0-20	Маниакальная чистоплотность: персонаж боится грязи, гнили и болезней. Он делает всё возможное, чтобы держать себя, своё имущество и окружение в чистоте, и будет избегать грязных мест или вещей любой ценой. Всякий раз, когда он сталкивается с такими людьми или остоятельствами, он должен пройти сложную (-10) проверку Силы воли. В случае провала персонажа переполняет отвращение, и он отказывается входить в нечистое место, взаимодействовать с грязным объектом или говорить с таким человеком.
21-40	Конспиролог: персонаж видит заговоры везде, даже в самых обыденных ситуациях. Кажется, что он способен говорить только о заговорах — любую беседу он сводит к своим теориям. Персонаж получает штраф -5 на все социальные проверки кроме тех, которые непосредственно связаны с его теорией или раскрытием текущего заговора.
41-60	Правило девятки: персонаж одержим священным числом Тзинча: девять. Всякий раз, когда это возможно, он будет раскладывать предметы группами по девять. Также он считает все связанные с девяткой вещи (цветок с двадцатью семью лепестками, корабль с восемнадцатью палубами, систему с девятью планетами и так далее) благоприятными, а также почитает даты и время суток, которые содержат девятку или кратные девятке числа.
61-80	Тёмный магик: персонаж убеждён, что он могущественный колдун. Иногда это действительно так, но чаще всего, персонаж довольно слаб или вовсе лишён сил. Он одержим всем магическим. Персонаж собирает древние и богохульные книги (неважно, понимает ли он их), реликвии и всё остальное, что связано с колдовством или псайкерством. Персонаж получает штраф -5 на все социальные проверки при общении с нормальными людьми из-за дурного характера и необходимости показывать всем, какой он могучий колдун. В присутствии настоящих псайкеров персонаж получает штраф -10 на все социальные проверки из-за того, что настоящие колдуны с трудом его терпят.
81-100	Самосовершенствование: персонаж постоянно меняется и улучшает себя. Его речь, одежда даже верность находятся в постоянном изменении. Он постоянно наносит себя шрамы, клейма, татуировки, модифицирует своё тело кибернетическими имплантатами или принудительными мутациями. Из-за постоянной и быстрой эволюции персонаж получает штраф -5 на все социальные проверки, поскольку окружающие не уверены, с кем имеют дело сегодня и с кем будут общаться завтра.

Таблица 8-6: Расстройства последователей Нургла

Бросок	Расстройство
0-20	Энтропия: кажется, что одно присутствие персонажа разрушает всё, что ему принадлежит. Оружие заедает, вокс-системы выходят из строя, а транспортные средства становятся ненадёжными. Любые предметы, такие как оружие, доспехи, снаряжение, одежда, боеприпасы, транспортные средства и всё прочее считаются имеющими на одну ступень Качества ниже, чем на самом деле, пока ими владеет этот персонаж.
21-40	Умерщвление плоти: персонаж постоянно режет, жжёт, рубит и клеймит себя просто потому, что может. Он получает штраф -10 на все социальные проверки, поскольку его уродства всех отпугивают.
41-60	Болтливость: вся жизнь персонажа — открытая книга, у него нет секретов, и он готов поделиться своими тайными мечтами и желаниями со всяким, кто готов слушать. Кроме того, он почти неспособен хранить тайны и не разглашать секретных сведений (хотя сам может говорить обратное). Всякий раз, когда персонажу необходимо скрыть нечто важное, он должен пройти тяжёлую (-10) проверку Силы воли или проговориться.
61-80	Неопрятность: персонаж презирает искусство, изящество и красоту. Он груб, грязен и неумыт, обычно непригляден и малоприятен окружающим. Персонаж сделает всё возможное, чтобы разрушить красоту, загнобить искусство и музыку. Он искренне гордится своей убогостью. Персонаж получает штраф -10 ко всем социальным проверкам, когда имеет дело с высшим обществом, строгой военной структурой или кем либо, кого считают утончённым или эстетом.
81-100	Прикосновение чумы: тело персонажа охватывает некая хроническая болезнь. Пока что он не заразен, но болезнь медленно пожирает его изнутри. Благодаря болезни Выносливость персонажа уменьшается на 5.

Таблица 8-7: Расстройства последователей Слаанеш

Бросок	Расстройство
0-20	Невыразимое побуждение: у персонажа есть глубокое и скрытое желание, столь невыразимое, что совершенно извращённое. Персонаж должен предаваться ему раз в неделю. Если в предыдущую неделю он не утолял свой голод, он получает штраф -5 к проверкам всех умений, требующих концентрации, поскольку его разум захвачен мыслями о желаемом. За каждую последующую неделю без получения желаемого штраф увеличивается на -5, до максимума в -20. В это время персонаж становится раздражителен, рассеян, отстранён и неприятен в общении.
21-40	Миротворец: персонаж презирает физическое противостояние и свысока смотрит на дерущихся варваров. Имея дело с солдатами, наёмниками, легионерами-предателями и иными воинами, персонаж получает штраф -10 на все социальные проверки.
41-60	Абсолютное наслаждение: осязание персонажа настолько обострилось, что он переживает боль и удовольствие намного ярче обычных людей. Если персонаж не пытается избавиться от физических ощущений, например нося перчатки или тяжёлую одежду, он получает штраф -5 на все проверки умений, которые требуют концентрации, ведь даже малейшее давление или самый лёгкий ветерок вызывают у него восхитительное удовольствие или повергают в изысканную агонию.
61-80	Скрытный: даже среди еретиков, для которых скрытность – это залог выживания, навязчивая потребность персонажа беречь секреты удивительна. Пусть эта особенность и делает его удивительно надёжным хранителем тайн, но в тех случаях, когда обмен сведениями необходим – например, при составлении сговоров или даже доставке сообщений – он малополезен. Персонаж получает бонус +5 ко всем проверкам Силы воли сделанным, чтобы выдержать давление следователей или палачей, но чтобы ответить на самый простой вопрос или поделиться самой безопасной информацией, персонаж должен пройти сложную (-10) проверку Силы воли.
81-100	Перфекционист: персонажа никогда не удовлетворяет своё состояние, окружение или жизнь. Он вечно возится и суетится, исправляя или маскируя какой-либо недостаток, который кажется важным только ему. Если персонаж не сможет пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли, которой потребует мастер, он получит штраф -5 ко всем умениям, требующим концентрации, до тех пор, пока не сможет исправить недостаток.

Таблица 8-8: Расстройства последователей Кхорна

Бросок	Расстройство
0-20	Слепая ненависть: персонаж отчаянно ненавидит конкретного врага. На поле боя персонаж будет выискивать этого врага и уничтожать его, пренебрегая более явными и сильными противниками. Когда избранный враг находится на поле брани, персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли, чтобы сразиться с другим противником если избранный враг ещё не уничтожен.
21-40	Бешенство: во время боя персонаж может быть поглощён яростью Кхорна и впасть в бешенство. Если персонаж не пройдёт тяжёлую (-20) проверку Силы воли, он наброситься на ближайшую цель, даже друга или союзника, и атакует любым имеющимся оружием.
41-60	Пропитанный кровью: у персонажа развилась привязанность к крови и неодолимое желание её пить. Персонаж должен утолять свою жажду раз в неделю. Если в предыдущую неделю он не пил кровь, он получает штраф -5 к проверкам всех умений, требующих концентрации. За каждую последующую неделю без крови штраф увеличивается на -5, до максимума в -20. В это время персонаж раздражителен, рассеян, отстранён и неприятен в общении. Как только персонаж добирается до возможности утолить жажду (обычно, до поля боя), он немедленно начинает искать кровь, как правило безрассудно и не задумываясь о последствиях.
61-80	Воздержание: этот еретик следует кодексу строгого воздержания. Он отвергает большинство мирских удовольствий, особенно удовольствий плоти, ради суровой жизни воина-аскета. Персонаж сполна отдаётся ратному делу, и при общении с тем, кто не разделяет его целеустремлённости, получает штраф -10 на все социальные проверки.
81-100	Мёртвый изнутри: персонаж видел на поле боя такое, что они выжгло его душу. Большую часть времени этот еретик задумчив, спокоен, склонен пристально смотреть в пустоту и говорить ровным монотонным голосом. Такое поведение нервирует окружающих, так что персонаж получает штраф -10 на все социальные проверки..

Black Crusade и другие игры

«Пока мерзкие мутанты дышат — не будет мира. Пока сердца грязных еретиков бьются — не будет передышки. Пока богохульные предатели живы — не будет прощения»

— стих I из XXV, Катехизис Ненависти ордена Серебряных Черепов

Ролевая игра **Black Crusade** даёт массу возможностей: ваши герои могут коварно проникать в чужое общество и плести злокозненные заговоры, а могут сражаться в эпических битвах и или идти к величию любым другим образом. В своих кощунственных начинаниях еретик может столкнуться множеством врагов, некоторые из которых описаны в различных книгах системы **Black Crusade**. В других игровых системах Warhammer 40 000 Roleplay также можно найти поистине бесчисленные варианты НИП, а использовав правила создания персонажа из других игр, можно сотворить еретикам воистину ужасающего врага. И наоборот – **Black Crusade** может дать игрокам в **Dark Heresy**, **Rogue Trader** и **Deathwatch** огромное количество врагов.

Кроме того, книги правил и дополнения к **Dark Heresy**, **Rogue Trader** и **Deathwatch** содержат подробные описания целых миров, охваченных интригами, полного опасностей бескрайнего космоса и пропитанных кровью зон боевых действий, что может быть очень полезно для **Black Crusade**.

Если вы играли в одну или несколько из этих игр, то уже знакомы с основами механики **Black Crusade**, но заметите разницу между ней и другими играми серии Warhammer 40 000 Roleplay. Ниже описано, как можно сочетать эти игры и как учесть из различия.

Использование Dark Heresy в Black Crusade

Dark Heresy рассказывает о слугах Инквизиции, обычных врагах для сил Хаоса. Лакеи Лжеимператора могут быть как безликими пешками-аколитами, так и могущественными и пугающими агентами Трона и руководящими ими инквизиторами.

Нижайшие из аколитов, многие из которых ещё не доказали преданность хозяевам, едва ли представляют угрозу сами по себе, но одно присутствие таких агентов и природа их господ делает аколитов весьма опасными для еретиков — раскрыть свою природу перед этими жалкими существами – это один из самых быстрых способов привлечь внимание много более опасных и смертоносных врагов.

Боолее могущественные враги описаны в «Возвышении» (Ascension), дополнении для **Dark Heresy**, что посвящено инквизиторам, магосам Адептус Механикус, судьям Адептус Арбитрес, имперским ассасинам и им подобным; эти враги представляют серьёзную опасность для группы еретиков, будучи не только искусными воинами, но и очень обеспеченными людьми.

Случается, что служащие Империуму слепые глупцы балуются мощью Губительных сил, полагая, что способны обратить орудия Хаоса против него самого. Таких ничтожеств описывает дополнение «**Книга радикала» (The Radical's Handbook)**. Весьма важно отметить, что радикалы Инквизиции готовы использовать Хаос ради борьбы с Хаосом, так что цели инквизитора-радикала и банды еретиков могут быть очень похожи, будь то получение запретных знаний,

Психические силы в Dark Heresy и Black Crusade

Предлагаемые в этой книге правила психических сил дают иную интерпретацию психосил и магии, нежели в Dark Heresy, и различия весьма значительны. Ниже приведён ряд примечаний и руководящих принципов, что помогут перенести психосилы из одной системы в другую.

Пси-рейтинг – это всегда Пси-рейтинг независимо от системы. Всё, что увеличивает психический Порог в Dark Heresy, увеличивает сложность проверки Использования Варпа в Black Crusade. Соотношение примерно такое: каждые +5 к порогу усложняют проверку Использования Варпа на один шаг (т.е. серьёзная, становится сложной, а тяжёлая — очень тяжёлой).

Таланты и другие способности, дающие бонус к броску Концентрации силы (например, талант «Углублённое изучение») применяются к проверке Использования Варпа: каждый +1 к броску Концентрации силы превращается в бонус +5 к проверке Использования Варпа.

Чтобы использовать описанную здесь психосилу, просто определите, является ли псайкер связанным, несвязанным или демоническим (обычно, это довольно просто) и используйте обычные правила Black Crusade.

Решив перенести в Black Crusade психосилы из Dark Heresy, вы можете обнаружить, что описанные там психосилы могут быть отображены с использованием тематических дисциплин и вспомогательных дисциплин психических техник. Младшие и старшие арканы из дополнений «Последователи Тёмных богов» (Disciples of the Dark Gods) и «Книги радикала» (The Radical's Handbook) в Black Crusade должны считаться психосилами Хаоса Неделимого.

- **Неприкасаемые: такие персонажи снижают Пси-рейтинг всех псайкеров в 5 метрах от себя на 5. Все остальные правила Неприкасаемых применяются как обычно.**
- **Колдуны: для служителей Хаоса уже нет разницы между обычными психосилами и колдовством; механика колдовства из Dark Heresy заменяется на обычные правила психических сил Black Crusade. Все персонажи Dark Heresy и Rogue Trader с талантом «Колдун» считаются несвязанными псайкерами, обладающими равным Пси-рейтингом и талантом «Богохульные заклинания».**
- **Демоны и создания Варпа: в Black Crusade такие НИП встречаются намного чаще, и их природа обсчитывается обычными правилами психосил. Все создания с особенностями «Демоническое» или «Порождение кошмара», само собой, считаются демоническими псайкерами.**

Последняя рекомендация: любая психосила перенесённая из Dark Heresy в Black Crusade, должна использовать Пси-рейтинг вместо бонуса Силы воли – это сделает её более адекватной остальным.

призыв адских сил или сокрушение пуританских сил Империума. «Книга радикала» может немало рассказать о культах, запретных знаниях, демоническом оружии и многом другом.

Это лишь верхушка айсберга — другие дополнения к **Dark Heresy** содержат массу ценной информации – например о персонажах, которых еретики могт повстречать и одолеть.

Помимо слуг Империума, **Dark Heresy** описывает собственный обширный сеттинг: Каликсиду. Долгое время этот сектор был выгребной ямой, переполненной убийствами и скверной, не затронутый открытой войной, но только и ждущий удара изнутри. Многочисленные культы и заговоры могут стать проблемой для тех, кто желает сам развратить сектор и не хочет делиться славой с другими. Будучи царством заговоров и интриг, Каликсида плохо подходит для легионеров-предателей, лишённых возможности прятаться среди людей и куда лучше приспособленных для войны. Однако отдельные, исключительные астартес вполне способны играть на поле тайн и обмана.

Вот несколько зацепок для проведения игр **Black Crusade** в секторе Каликсида:

- Тренч уже давно поглощён войной с восставшими мутантами, которые противостоят Империуму даже после того, как их вожаки бежали, попали захвачены в плен или были убиты. Мятежники созрели для ещё большего разложения, а для превращения мира в захлебнувшийся кровью памятник осквернению и бессмысленному насилию повстанцам нужно только руководство истинных последователей Хаоса.
- Известный радикализмом инквизитор Ортен Хезейл бежал с Мальфи, спасаясь от чисток и прихватив с собой мощный артефакт, благословлённый Губительными силами. Его необходимо найти и указать на ошибочность его пути — станет ли он на путь служения Хаосу или умрёт, но инквизитору нельзя позволить сохранить артефакт.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ BLACK CRUSADE В DARK HERESY

Истребление опасных еретиков – обычное дело в **Dark Heresy**, а **Black Crusade** предоставляет широкий выбор самых разнообразных и смертоносных врагов для аколитов и агентов Трона. Впрочем, созданные по правилам **Black Crusade** герои, как правило, слишком опасны, чтобы быть рядовыми врагами – их лучше использовать как гнуснейших из еретиков, лучших воинов Тёмных богов.

Радикалов среди нас **Black Crusade** одарит богатым арсеналом богохульных орудий, которые можно обратить против Тёмных богов и их слуг: колдовские силы, демоническое и затронутое Варпом оружие, а также кощунственные ритуалы, которые могут использовать как истинные избранники Хаоса, так и дилетанты злодейских искусств.

В конце концов, амбициозные игроки и мастера могут попробовать разыграть грандиозную кампанию, в которой группа аколитов постепенно скатывается ко всё большему радикализму и, в конце концов, примет силы Хаоса (быть может - даже неосознанно) и отпадёт от благодати дабы присоединиться к рядам проклятых.

Ключом к проведению такой кампании является механика Порчи. Все игры Warhammer 40 000 Roleplay отслеживают количество очков Порчи у персонажа, а сбрасывать их, за исключением некоторых почти невероятных обстоятельств, невозможно. В **Dark Heresy** (так же как и в **Rogue Trader** и **Deathwatch**) персонаж, набравший 100 ОП, выходит из игры и присоединяется к последователям Тёмных богов и не может быть игровым персонажем. Однако слияние **Dark Heresy** и **Black Crusade** подразумевает, что это лишь переход ко второй части кампании. Обратитесь к врезке «Перенос персонажей».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ROGUE TRADER В BLACK CRUSADE

Персонажи **Rogue Trader** — в первую очередь от-

Перенос персонажей

Технически, персонажи Black Crusade начинают с игру с 0 очков Порчи, но это сделано только для удобства подсчёта. По факту, персонажи прочих линеек просто неспособны пережить уровень осквернения, которого уже достигли герои-еретики, и остаться прежними. Так что набравший 100 очков Порчи персонаж другой линейки может начать приключение в Black Crusade.

Для переноса персонажа проделайте следующие шаги:

- **Уменьшите Порчу до 0 и отныне считайте Порчу по правилам Black Crusade. На самом деле, персонаж не очищается — он начинает копать колодец вна дне колодца.**
- **Удалите все осквернения и мутации. За каждые три осквернения (округляются вверх) персонаж получает один дар богов: совершите бросок по таблице 9-1: Дары богов.**
- **Очки Безумия больше не нужно подсчитывать. Психические расстройства можно сохранить, если они тематически подходят характеру персонажа.**
- **Характеристики остаются прежними. Каждый персонаж определяет значение Тёмной славы броском 1к5 + 19. Это новое значение Тёмной славы персонажа.**
- **Персонаж сохраняет одно умение (на уровне Отточенный) и один талант (требованиям которого удовлетворяет) за каждую 1000 ОО на момент достижения 100 очков Порчи. Все остальные умения и таланты теряются. Если персонаж обладал Пси-рейтингом, он сохраняет его, а также до трёх психических сил.**
- **Персонаж выбирает один архетип. Он не получает связанных с архетипом умений, талантов или особенностей, но получает особую способность. Персонаж не может выбрать архетип космодесантника Хаоса если ранее не был космодесантником и наоборот. Точно также персонаж не может выбрать архетип «Колдун» или «Псайкер» если ранее у персонажа не было Пси-рейтинга, но в этом случае он сохраняет прежнее значение пси-рейтинга.**

Затем персонаж действует как обычно.

важные исследователи, но копающие слишком глубоко могут столкнуться с влиянием Губительных сил. В глубинах пустоты исследователей подстерегают затронутые Варпом цивилизации и оставшиеся от них артефакты, а служители Хаоса столь же жаждут их знаний, оружия и богатств как и ведомые амбициями и жадностью исследователи.

Самое большое отличие **Rogue Trader** от других игр линейки — правила корабельного боя. Использование этих правил может немало обогатить игры в **Black Crusade**, давая жестоким и безжалостным еретикам могучие суда — прекрасные инструменты для завоевания звёзд и истребления целых миров. Однако ведущие войну с Империумом среди звёзд могут столкнуться с Имперским Флотом.

Пространство Коронус — обширное царство, населённое призраками. отступниками, предателями, чудовищами и покрытое руинами уничтоженных войной цивилизаций. Ослабленные колонии, основанные лакеями Бога-трупа, могут служить мощным стимулом для еретиков чтобы начать набеги и завоевание в Коронусе. Ниже приведено несколько зацепок для приключений банды еретиков в пространстве Коронус:

- Проклятый мир Беззаконие взывает к чёрным сердцам тех, кого коснулся Хаос, проникает через завесу и шепчет древние тайны. Несмотря на огромное количество слетевшихся туда головорезов, отступников и пиратов, скрывающиеся на этом грязном мире ужасы остаются неизвестными, но обладают огромной силой. А сила существует для того, чтобы служить сильным и хитрым.
- Порт-Странствие — последний оплот между пространством Коронус и сектором Каликсида, переполнен борьбой за власть и враждой различных фракций. Через эту станцию проходит много кораблей и, в её глубинах могут уцелеть любые идеи и любые группы, безжалостно истребляемые Империумом. Посеять семена раздора и мятежа во вратах Каликсиды – значит принести последователям Тёмных Богов великое благо, упростив путь во владения Лжеимператора.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ BLACK CRUSADE В ROGUE TRADER

Обитающие в пространстве группы, как опустошители Каррада Валла, клан Сейней и множество других разнообразных пиратов и отступников – непреходящая угроза колонизации и эксплуатации неизведанных регионов. В Коронусе много жестоких и опасных врагов, и правила **Black Crusade** могут обеспечить безграничный запас злобных головорезов и развращённых корсаров, жаждущих усложнить жизнь исследователям.

Действие **Rogue Trader** вряд ли будет происходить в Вопящем вихре, но некоторые исследователи могут оказаться достаточно храбрыми или безумными, чтобы ринуться в глаз бури, пойти войной в адские миры или искать там богатств. Опасность путешествия в древний и злокозненный варп-шторм воистину велика, но для вольных торговцев опасности часто предшествуют награде.

Таблица 8-9: Изменения умений

Умения Black Crusade	Умения ранних линеек
Акробатика	Акробатика, Ловкач (он же Побег)
Атлетика	Лазание, Плавание
Бдительность	Бдительность, Чтение по губам, Поиск
Обаяние	Обаяние, Исполнитель
Коммерция	Бартер, Коммерция, Оценка (касательно стоимости предмета)
Логика	Логика, Азартные игры, Тактика
Языкознание	Шифры, Грамотность, Тайный язык, Знание языка
Медика	Химпользование (оно же Химия), Медика
Управление	Вождение, Пилотирование
Парирование	Ранее отсутствовало; любой персонаж с дешёвыми улучшениями ББ или ББ 50+ получает умение Парирование
Скрытность	Маскировка, Тихое Движение (оно же Бесшумный шаг), Слежка
Выживание	Выживание, Выслеживание, Звероводство
Техпользование	Взрывотехника, Техпользование (оно же Технология или Пользование техники)
†Выносливость	Кутёж (оно же Стойкость)

†Умение Кутёж было удалено, вместо него используется проверка Выносливости.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ DEATHWATCH В BLACK CRUSADE

Среди самых могущественных и устрашающих врагов, с которыми только могут столкнуться еретики, особенно выделяются члены Адептус Астартес — главные герои **Deathwatch**. Ненависть между всё ещё верными Императору астартес и принявшими Хаос, пылает уже десять тысяч лет. Немногие космические десантники упустят возможность убить стоящего на другой стороне. Этот древний конфликт известен как Долгая война и до тех пор пока дышит хоть один ненавистный брат, эта война будет пылать столь же яростно и беспощадно как и во время первой гражданской войны Империума — Ереси Гора.

Персонажи **Deathwatch** — смертоносные воители, снаряжённые самым лучшим оружием и сравниться с которыми смогут лишь космических десантников Хаоса и наиболее благословлённые еретики. Одно лишь появление верноподданных астартес служит предвестием битвы. Для космодесантников Хаоса персонажи **Deathwatch** — самый ненавистный враг и самый достойный противник, с которым только можно столкнуться в бою. Для смертных еретиков, верные Императору астратес – это те, кого следует избегать или обманывать, вступая в бой лишь в крайнем случае.

Иерихонский рубеж – идеальное место для задумавших масштабное кровопролитие еретиков, ведь он находится на переднем краю имперского крестового

Таблица 8-10: Изменения талантов

Таланты Black Crusade	Таланты ранних линеек
Ритуал презрения Кровавого бога	Презрение к ведьмам
Ледяное сердце	Химическое оскопление
Раптор	Смерть с небес
Неубиваемый	Долг превыше смерти
Погребальная песнь	Акустический резонанс
Демагог	Мастер-оратор
Боевой клич	Ритуал трепета
Варп-блок	Ритуал санкционирования, Родство с Варпом
Несокрушимая воля	Непоколебимая вера
Владение оружием	В Black Crusade таланты группы Владение оружием разделены по другому признаку.

похода, а в его сердце кипит варп-аномалия. Ахиллов крестовый поход не освободил завоёванные планеты от скверны Хаоса и множество миров поспели для кровавой жатвы. В бою против столь могучего врага как крестоносцы, еретики имеют возможность стяжать немалую известность и тёмную славу. Ниже приведено несколько зацепок приключений для банды еретиков, путешествующего по Иерихонскому рубежу:

- Падшие магосы Самеха жаждут самых тёмных технологических знаний и щедро платят за них. Магос Каликос прослышал о тайной древней технологии, сокрытой силами Империума в одной из укреплённых станций Караула Смерти и готов отдать за него образец древний и могучей варп-технологии.
- Глубоко на Иерихонском рубеже, под зловещим сиянием Аномалии Гадекса, лежит Варрус, бывшая столица сектора Иерихон. В этом сожжённом, изуродованном Варпом мире слышны голоса неисчислимых миллиардов культистов и бак-рабов, безостановочно молящихся, взирающему с небес варп-разлому. Порой вожди этого легиона преданных призывают чемпионов Хаоса, поручая им некую мерзкую и на первый взгляд бессмысленную задачу, что является частью великого и богохульного плана.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ BLACK CRUSADE В DEATHWATCH

Хотя Караул Смерти по большей части противостоит бесчисленным угрозам ксеносов, он не может попустительствовать предателям и еретикам, а его члены, как уже говорилось, скованы древними клятвами ненависти и отмщения силам Хаоса.

Сразиться с чемпионом Тёмных богов и одолеть его в поединкае — один из самых благородных и уважаемых поступков, которые только может совершить воин Адептус Астартес, подвиг, который принесёт ему славу и уважение собратьев. Мало кто из космодесантников станет отрицать, что война с Хаосом — праведная война, а каждое сражение в ней — священный долг, помогающий избавиться от заразы предательства. Правила **Black Crusade** дают массу возможностей создать самых разных чемпионов Хаоса, которые будут грозными врагами даже для космодесантников.

Караульные Смерти нечасто оказываются в краях ожившего кошмара, что отступники называют своим домом, но существование несколько необычных орденов Астартес, ведущих крестовый поход за очищение такого мерзкого пятна, как Вопящий вихрь, отнюдь не невозможно, а история о них может стать необычной, но интересной кампаний по **Deathwatch**.

Таблица 8-11: Изменения особенностей

Особенности Black Crusade	Изменения
Свирепый натиск	Теперь вместо +3 к урону, особенность даёт +X к урону от атак при натиске
Демон	Теперь особенность не удваивает бонус Выносливости, а увеличивает его на указанное значение. Обычно увеличение бонуса Выносливости на 3-5 неплохо заменяет удвоение бонуса характеристики.
Смертоносное природное оружие	Ранее эта особенность называлась «Улучшенное природное оружие»
Многорукое (X)	Ранее называлось Многорукое и давало фиксированный модификатор. Теперь бонус варьируется в зависимости от количества дополнительных рук.
Четвероногое	Теперь особенность не умножает скорость передвижения, а даёт фиксированный бонус +2 за каждую пару ног после первой. Скорость передвижения существ из старых линеек нужно пересчитать.
Ядовитое	Теперь эта особенность наносит урон любому успешно атакующему существу, а проверка Выносливости получает штраф -(X *10).
Сверхъестественная характеристика	Эта особенность не умножает бонус Выносливости, а увеличивает его на фиксированное значение. Обычно увеличение бонуса характеристики на 3-5 неплохо заменяет «старое» умножение.
Сверхъестественная Скорость	Такой особенности больше нет. Зато «Сверхъестественная Ловкость» теперь увеличивает Скорость передвижения.

СМЕРТЬ ЛОЖНОМУ ИМПЕРАТОРУ!

В этом разделе разъяснены некоторые из наиболее распространённых игромеханических вопросов об совмещении персонажей из разных игровых линеек. Эти рекомендации не являются исчерпывающими, и мастер может полагаться на собственные суждения. Проводя игру, включающую персонажей или элементы из более чем одной игровой системы Warhammer 40 000 Roleplay, мастер должен выбрать основную систему. Другими словами, будет ли это игра в **Black Crusade** про аколитов-радикалов или вы делаете свою **Dark Heresy** с легионерами-предателями и прочими еретиками? Игра должна проходить по правилам основной игры для, включая правила боя и сотворения психосил.

Однако персонажи посторонних игровых систем используют правила собственной игровой системы по созданию и улучшению персонажей. Таким образом, доступ персонажа к умениям и талантам основан на его родной системе, хотя при любых различиях в формулировках и трактовках правил приоритет имеет основная игра. Это особенно важно для **Black Crusade**, поскольку многие умения, таланты, особенности и свойства оружия незначительно, но изменились по сравнению с более ранними играми. Остальная часть этого раздела описывает обычные и самые простые вопросы, которые возникают при ведении игр-химер.

Игровой процесс: необходимо описать то, как в такую игру будет введена механика Тёмной славы и как изменится способ подсчёта степеней успеха и провала.

- Тёмная слава отображает репутацию персонажа, страх, сопровождающий его имя, и внимание богов Хаоса. Хотя для персонажей **Black Crusade** Тёмная слава является неотъемлемой характеристикой, её тяжело перевести в другие, более имперо-ориентированные игры, где благосклонность к персонажам Бога-Императора отображается очками Судьбы. В терминах **Black Crusade**, персонажи, что не служат Тёмным богам, имеют особенность «Прикосновение Судьбы», которая даёт им несколько очков Тёмной славы, через применение которые будет отражаться их удача, божественное покровительство или наличие очков Судьбы. Используемым в других играх персонажам **Black Crusade** также можно выдать особенность «Прикосновение Судьбы» вместо Тёмной славы.
- В предыдущих игровых системах, количество степеней успеха и провала, которые можно было набрать в тесте, начиналось с нуля – если результат броска костей не отстоял от нужной характеристики на десять очков, это считалось

Использование Black Crusade для генерации НИП

Хороший способ использовать Black Crusade — это создавать противников и главных злодеев для игр других линеек. Используя правила создания персонажей из главы II, мастер может сотворить отличных противников, которых не получится сделать на основе материалов из других книг. Если мастер хочет создать уникального и особенно запоминающегося злодея, ему настоятельно рекомендуется использовать правила Тёмной славы и, вероятно, дать НИП некоторые дары богов из главы IX или даже уникальные психосилы из главы VI.

Таблица 8-12: Изменения свойств оружия

Свойства Black Crusade	Изменения
Оглушающее (X)	Ранее не имело численного показателя. Оглушающее оружие из прошлых книг следует считать как «Оглушающее (1)».
Разящее (X)	Изменение механики Сверхъестественных характеристик привело к тому, что значение свойства «Разящее (1)» из прошлых книг следует читать как «Разящее (3-5)».
Зажигательное, Распыляющее	Старое свойство «Огненное» было разделено на два: «Зажигательное» даёт шанс поджечь цель, а «Распыляющее» указывает на природу атаки. Всё оружие, имевшее шанс поджечь цель должно получить свойство «Зажигательное.» А ранее имевшее свойство «Огненное» должно получить и «Зажигательное», и «Распыляющее».
Примитивное	Из типа оружия стало свойством (Примитивное в старом смысле оружие зовётся Простым). Старое Примитивное оружие должно получить свойство «Примитивное (8)», если нет веских причин решить иначе.
Надёжное	Надёжное теперь даёт осечки при выпадении немодифицированного 00 на костях.
Разлёт	Изменение этого качества без проблем применяются к оружию из прошлых игр.
Шоковое	Теперь персонаж оглашается на количество степеней провала проверки Выносливости, а не половине нанесённого урона.
Обездвиживающее	Ранее не имело численного показателя. Обездвиживающее оружие из прошлых книг следует считать как «Обездвиживающее (1)».
Отравленное	Ранее не имело численного показателя. Отравленное оружие из прошлых книг следует считать как «Отравленное (1)».
Спаренное	Изменение этого качества без проблем применяются к оружию из прошлых игр.
Несбалансированное, Громоздкое	Оружие с этими свойствами более нельзя использовать для совершения Молниеносных атак.

простым успехом или простым провалом с нулевым количеством степеней, а одна ступень успеха или провала засчитывалась за каждые десять очков разницы между выброшенным на костях и нужным значением. В **Black Crusade** же понятия «простого успеха» и «простого провала» упразднены, и то что раньше было ими, превратилось в «одну степень успеха» и «одну степень провала». Несложно догадаться, что разница в подсчётах составляет всего одну ступень, что необходимо учитывать при заимствовании элементов из других систем.

Умения: в **Black Crusade** некоторые присутствовавшие в предыдущих играх умения были объединены в новые, более широкие. Кроме того, несколько изменилась система развития умений — была добавлена ещё одна ступень мастерства. Эти изменения показывает таблица 8–9: Изменения умений. Помимо этого, было удалено умение «Воззвание». Что же касается постижения умений, то любой персонаж, имеющий определённое умение на уровне +20 и талант «Одарённый (Это умение)» в реалиях **Black Crusade** считается имеющим это умение на уровне «Ветеран (+30)». Кроме того, самого таланта «Одарённый», что давал бонус +10 к определённому умению, в **Black Crusade** нет.

Таланты: некоторое количество талантов из предыдущих игр было изменено и/или переименовано – основные изменения представлены в **таблице 8–10**: Изменения талантов. Кроме того, ряд способностей ранее бывших талантами, теперь считаются бионическими имплантатами, которые могут быть усилены талантами. Несмотря на такие изменения, эффекты их по больше части, остались прежними.

Особенности: некоторые особенности из предыдущих игр были изменены и/или переименованы – основные изменения представлены в **таблице 8–11**: Изменения особенностей. Для игровых персонажей особенно важно изменение Сверхъестественных характеристик – например, для всех героев Deathwatch, персонажей-ксеносов из Rogue Trader и агентов Трона из Dark Heresy с дополнением «Возвышение». При переводе таких персонажей в **Black Crusade** бонусы их характеристик необходимо пересчитать.

Свойства оружия: некоторые свойств оружия из предыдущих игр были изменены и/или переименованы – основные изменения представлены в **таблице 8–12**: Изменения свойств оружия.

Кроме того, следует рассмотреть вопрос о различии в снаряжении астартес из Deathwatch и легионном снаряжении из **Black Crusade.** И то, и другое представляет собой не предназначенное для смертных оружие и экипировку космодесантников и, с точки зрения игровой вселенной, «легионное оружие» и «оружие Астартес» являются одним и тем же. Чтобы не усложнять совмещение игровых систем, считайте такие предметы одним и тем же и применяйте для него правила основной игры. Таким образом, боевой брат из Deathwatch в рамках **Black Crusade** будет использовать положенный ему «болтер астартес» по правилам «легионного болтера», а легионер-предатель, попавший в Deathwatch, будет применять правила «болтера астартес», хотя в руках у него – «легионный болтер».

Кампании еретиков

«Воевать с Империумом Человека? А что, по-твоему, делали легионы последние десять тысяч лет? Война не кончается одной победой, не кончается на одной планете. Война вечна, и она переживет людей и их жалкие триумфы»

– Эрзин Несущий безмолвие, воин Пожирателей Миров

Большинство историй о еретиках – сколь угодно эпические и пугающие – остаются короткими в силу того, что их главные герои живут в жестоком мире, а их души черны. Проведение длинных кампаний требует особой подготовки, но открывает новые возможности, немыслимые в коротких историях.

Помните – этот раздел предназначен для мастера; хотя на этих страницах нет никаких секретов, он написан с точки зрения ведущего.

ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ: ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Главное, что должен решить мастер – хочет он вести длинную кампанию или отыгрывать короткие истории на пару-тройку сговоров каждая. Долгие кампании требуют дополнительной подготовки и планирования. Если игрокам не по нраву такие игры, удовольствия не получит никто. Чтобы определить, готовы ли игроки к длинной кампании в **Black Crusade**, подумайте над следующими вопросами:

Насколько постоянны ваши игроки? Одна из причин вести кампанию – возможность охватить большой период времени. Если группа игроков не постоянна, может выйти так, что ведущий будет единственным, кто увидит, как разворачивается и чем заканчивается история. Если игроки и персонажи всё время меняются, значит, главная цель кампании полетела в тартарары.

Интересно ли группе играть в одну игру долгое время? Ведение долгой кампании означает, что ведущему и игрокам, само собой, нужно будет немалый период времени играть в **Black Crusade.** Не заскучает ли группа и не захочет ли переключиться на другой сеттинг и другую игровую систему? Возможно, вам стоит играть короткие кампании, которые не будут занимать месяцы и годы внутриигрового времени?

Истории какого масштаба больше по душе игрокам? Любят ли игроки долгие истории, что неспешно движутся к кульминации? Много ли у них в запасе идей для персонажей и историй, что не будут толково сочетаться в одном сюжете? Если на последний вопрос вы ответили «да», то вероятно вам больше подойдёт не длинная история, а много коротких отыгровок с разнообразными персонажами.

ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ: СЮЖЕТ

Хаотичная и противоречивая сущность Вопящего вихря (да и самых героев-еретиков) добавляет в отыгрыш кампаний сложности, неведомые персонажам более спокойных вселенных. Чем больше приключений проведёт мастер, чем скорее он осознает, что для решения определённых сюжетных задач ему нужны постоянные, а не преходящие инструменты. В этом разделе описаны способы решить самые расхожие проблемы, и даны примеры НИП, что пригодятся в сюжете. Эти предложения – как и многое другое, что касается сеттинга – не являются обязательными инструкциями. Их цель – дать мастеру возможность быстро начать кампанию, не отвлекаясь на решение самых расхожих проблем. Со временем мастер сможет как угодно менять эти элементы, убирать вовсе и придумывать собственные – как будет лучше для его кампании.

Взаимоотношения персонажей

Выше в этой главе описано, как сподвигнуть игроков действовать совместно и преследовать общие цели, а не предаваться беспорядочной резне, но рано или поздно внутри еретической банды возникнут внутренние распри. Приведённые выше причины могут обосновать, почему герои сотрудничают в пределах одного сговора, но в длительной кампании персонажам может потребоваться более веский повод работать вместе. Большинство игроков не против поумерить своё недоверие ради того, чтобы игра продолжалась – а хорошая ролевая игра всегда подразумевает некую степень сотрудничества между участниками. Тем не менее, лучшая кампания находит для внеигрового «соглашения о сотрудничестве» обоснование внутри вселенной.

Скорее всего, в начале своего пути к власти, еретики не будут против того, чтобы служить кому-то, кроме самих Тёмных богов. Постепенно, с ростом Тёмной славы, их верность былым покровителям станет ослабевать, но отнюдь не все группы игроков захотят идти по такому пути. В таком случае, вы можете прибегнуть к механике Круга Достойных.

Многие военные вожди Вопящего вихря использовали это тысячелетиями. Какой бы жалкой дырой или могучей цитаделью не владел еретик, в его жилище можно будет найти несколько гербов – обычно от четырёх до дюжины. Эти эмблемы могут быть вышиты на знамёнах или высечены на статуях. Это не собственные знаки еретика, но символы тех, кого он считает равными себе. Каждый, кого еретик почитает ровней, сам носит герб этого еретика – так складывается Круг Достойных.

Такой обычай имеет сразу две цели. Во-первых, это способ выразить уважение к тем, кто помогал еретику в прошлом. Во-вторых, это предупреждение возможным врагам – нападение на входящего в Круг, вызовет гнев остальных Достойных. Если еретик сочтёт, что один из союзников уже не ровня ему, он может в любой миг сорвать его герб и с презрением вернуть былому соратнику в знак унижения (вычеркнуть еретика из Круга «за глаза» считается трусостью). Предать того, чей символ пребывает в Круге Достойных

– бесчестное вероломство, что ложится на еретика несмываемым пятном. Это может понизить Тёмную славу персонажа и его шансы когда-нибудь попасть в любой другой Круг.

Если даже этого не будет достаточно, чтобы, по крайней мере, в начале каждого приключения, персонажи преследовали одну и ту же основную цель, мастер может прибегнуть к менее изящным методам. Возможно, игроки предпочитают изображать непостоянных и коварных еретиков, которым нужно жёсткое внешнее ограничение, что позволит сполна отыгрывать несговорчивых и вероломных соратников? А возможно, мастер сам не хочет забивать себе голову такими проблемами? В таких случаях вам может потребоваться нечто вроде обряда скованных судеб.

Обряд скованных судеб

Этот тёмный ритуал, известен под сотнями разных имён и в тысячах видов. Он касается важнейшей проблемы, что охватывает всю галактику – доверия между заведомыми предателями. Этот обряд призывает Тёмных богов вмешаться и связать воедино судьбы творящих его. С этого мига, любая неприятность, что произойдёт с одним из участников ритуала, эхом отзовётся на всех остальных. Отныне, если один из прошедших обряд вынужден потратить часть Тёмной славы, чтобы избежать гибели, все остальные участники ритуала должны уменьшить свою Тёмную славу на вдвое меньшее число. Кроме того, по решению мастера, связывание судеб может влиять на еретиков и менее прямолинейным образом.

Хотя нужный обряд легко может сотворить любой колдун или псайкер, обладающий нужными свитками и знаниями, отнюдь не все еретики легко идут на такой шаг. В начале кампании мастер может попытаться убедить еретиков, что такой ритуал – необходимое условие участия в сговоре. Кроме того, к сковыванию судеб героев может принудить могущественный еретик-покровитель, или капризный демон, которого потешают смертные, и которому персонажи, наверняка, захотят отплатить позже.

Бездна возможностей

В Вопящем вихре нельзя доверять никому. Еретики, предполагающие, что любой, кто готов поделиться ценными сведениями, хочет чего-то для себя, всегда окажутся правы. Так как же мастеру делать вводные для сговоров, чтобы игрокам не приходилось часами искать в чужих словах двойное дно? Порой, сомнения и неуверенность будут именно тем, чего добивается мастер, но они начнут утомлять, если станут происходить на каждой игре. Ниже описано несколько путей решить эту проблему.

- **Собственные сговоры:** поощряйте игроков самих вести исследования. Под лежачий камень вода не течёт, и никто не добьётся могуществе, сидя на месте и ожидая удачного случая. Каждому игроку стоит подумать, чем занимается его герой, когда не участвует в очередном сговоре. Быть может, он тратит каждую минуту, изучая древние тексты, разыскивая место, где укрыты могущественные артефакты, или пускает часть средств на поиск планет для будущих завоеваний. Быть может, он поддерживает агентурную сеть на ближайших имперских мирах. Если мастер хочет воспользоваться таким способом начать новый сговор, он может подкинуть игроку нужную зацепку в конце прошлой встречи или между играми. Это можно сделать и в начале новой игровой встречи, но лучше поделиться сведениями заранее, чтобы у игрока было время обдумать, как его герой представит новый сговор остальным. Кроме того, так мастер будет уверен, что у персонажа есть мотивация.
- **Торговцы информацией:** отнюдь не каждая душа вне света Императора – это амбициозный воин или правитель. У некоторых нет ни возможностей, ни желания предаваться грабежам и завоеваниям. Вместо этого они предпочитают оказывать услуги и богатеть на средства других прославленных еретиков (Пальмер Грас из приключения «Борьба за славу» – живой тому пример). От таких людей порой можно получить наводки на будущие приключения по обычным правилам на получение предметов и услуг. Модификатор Доступности в таких случаях зависит от ценности сведений.
- **In Medias Res:** иногда вещи вовсе не те, чем кажутся. Мастер может начать игровую встречу с самых обыденных для еретиков событий – выражений покорности от рабов, защиты своих владений от пиратов или погружения в тёмные наслаждения, тяга к коим приходит с могуществом, которого персонажи уже достигли. В ходе таких событий еретики могут наткнуться на тайну или встретиться с врагами, что станет основой для очередного сговора.
- **Случайный союз:** порой еретики могут вступить в союз с кем-то со стороны, договорившись поделить трофеи. Такой альянс всегда шаток – обеим сторонам стоит бояться предательства, ибо такова природа Хаоса.

Логово

У вольных торговцев есть корабли; агенты Трона обитают во владениях Инквизиции. Большинству еретиков тоже нужно место, где они смогут хранить трофеи, наслаждаться своим положением и – в случае людей – поспать в относительной безопасности несколько часов. Быть может, персонажи объединят свои богатства, чтобы создать общее укреплённое логово или рассеются по разным планетам Вопящего вихря? Ведя длинную кампанию, совершенно необходимо определится со «штаб-квартирой» еретиков. Этот, казалось бы, необязательный вопрос, принесёт много проблем в будущем, если не будет решён. Если в начале каждого сговора еретики просто возникают из ниоткуда, а в конце – пропадают в никуда, это серьезно мешает поверить в происходящее. Кроме того, личность еретика будет ярче проявляться через его владения, что могут расти с увеличением Тёмной славы.

Транспорт

Учитывая, что отнюдь не все еретики могут располагать собственным кораблем, у вас будет постоянно вставать вопрос – как персонажам путешествовать с

одной планеты на другую? И даже если у героев есть боевой корабль, они могут не захотеть применять его всего лишь как транспорт. Кроме того, собственный корабль – привилегия лишь самых могущественных. Ниже описано несколько иных способов странствовать через пустоту. Мастер может разрешить игрокам постоянно пользоваться одним или несколькими или объяснять с их помощью успешные проверки Тёмной славы, что еретики предпринимают в поисках транспорта.

«Безупречный клинок»

«Безупречный клинок» – это крейсер, что тревожит даже пустоходов, столь отчаянных, что посмели сунуться в Вопящий вихрь. Говорят, что появление этого корабля предвещают пронзительные стенания, что разносятся по Варпу и звенят в ушах жертв вплоть до того, как их предсмертные крики присоединятся к этой какофонии. Крейсером командует Гесферон из Железных Воинов. Нос «Клинка» венчает стена зазубренных шестерней, что могут прорезать корпуса вражеских кораблей как цепной меч – плоть. Этот ненасытный механизм пожирает останки побеждённых судов и встраивает обломки в себя. Всякий раз, когда еретикам встречается «Безупречный клинок» он выглядит не так как в прошлый раз. Говорят, что разносящиеся в Варпе стенания – это протесты корабля, что истощен и почти обезумел от постоянного самоукрепления.

Пираты

Хотя пиратская империя Сакгрейва пала, в Вопящем вихре хватает самых разномастных пиратских эскадр. Среди них есть и хорошо известные флотилии – например, Чёрная Скорбь адмирала-отступника Каллиана или анархисты из Плывущих по течению. Их корабли берут пассажиров – за хорошую цену или уместную услугу.

«Ходок»

Из глубин фурианских морей поднимается много диковин, но появление этого странного и действующего пустотного корабля удивило даже местных обитателей. Это тускло-серое судно размером примерно с фрегат, но его облик не похож ни на какой другой корабль. Тем не менее, все системы управления – явно имперского происхождения, а корабельные когитаторы говорят на высоком готическом. «Ходок» не может похвастаться хорошим вооружением, но искупает это скоростью и маневренностью, а управлять им может экипаж всего из нескольких сотен невольников или рабов. Более того – мало какие авгуры способны засечь «Ходока», что делает его идеальным кораблем для скрытного проникновения.

Тёмные эльдары

Не всякое межпланетное путешествие требует корабля. Вопящий вихрь пронзают нити Паутины, хотя варп-шторма делают её ещё более опасной и непредсказуемой, чем в других краях галактики. Человеку нечего и думать в целости и сохранности пройти этими путями, но для тёмных эльдаров это родной дом. Эти ксеносы порочны и непостоянны, но в их распоряжении способ обойти оборону любой планеты.

Дополнительные осложнения

Мастеру, что сочинил уже немало сговоров, может понадобиться больше осложнений, что описано ранее. Вот несколько новых:

Недовольство сильных мира сего

Персонажи случайно прогневали могущественного полководца или трижды благословлённого слугу Губительных сил. Он, впрочем, не собирается тратить на еретиков своё время, но ясно даёт понять, что любой, кто принесёт головы этих наглецов, заслужит его благосклонность. Теперь за персонажами охотиться множество врагов, и никто не хочет им помогать, опасаясь высочайшего гнева.

Проблески совести

Слабость и раскаяние одолевают ключевую часть воинства еретиков. Вместо того чтобы выполнять приказы, нерадивые слуги пытаются искупить грехи в самоубийственных битвах. Хуже того – против очередного сговора может восстать даже давно очерствевшая совесть одного из персонажей. Для последнего необходимы продуманные истории и мотивации персонажей, хорошо знакомые мастеру. Такие подробности о каждом из героев очень важны для хорошей кампании, ведь лишь благодаря им возможны такие ситуации.

Никакой пощады

Добравшись до цели, еретики понимают, что окружены врагами, интересующимися лишь неизбирательным уничтожением. Это могут быть сущности Варпа, орки, некроны или тираниды. Если еретики хотят довести до конца свой сговор, им придётся действовать, несмотря на неожиданные обстоятельства и пытаться не попасть на зуб к ордам беспощадных врагов. Возможно, им даже придётся заключить союз с теми, кого они наметили собственной жертвой.

ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ: ИГРОМЕХАНИКА

Вся игровая механика **Black Crusade** задумана, чтобы отражать жизнь обычного еретика – столь же яркую, сколь и короткую. Если персонажи собираются жить долго, вам предстоит внести в основы игры некоторые изменения. Это необязательные правила, что дают мастеру больше гибкости, но не идут вразрез с базовыми механиками.

Порча и Тёмная слава

Когда еретик набирает 100 очков Порчи или Тёмной славы, игра для него завершается. Изначально, игровая система не предполагает способа сбрасывать очки Порчи (а Тёмная слава понижается только за поражения). Таким образом, эти показатели идут рука об руку и служат жёсткими и не слишком великодушными ограничениями для персонажа, если не ввести способ отсрочивать неизбежное.

Эти правила лишь смягчают проблему. Начиная длинную кампанию, мастер должен разъяснить это игрокам и указать на то, что отказ от этих правил помешает персонажам дожить до конца сюжета. Пом-

ните, что эти правила необязательны и могут сильно изменить впечатления от игры.

Жертва Тёмной славы

Как и в случае с другими характеристиками, высокий показатель Тёмной славы не несёт каких-либо недостатков. Поэтому, если игрок сам решит понизить её, дабы и дальше играть своим персонажем, он должен что-то за это получить. Ниже описано несколько способов, которыми её можно потратить на преимущества, обычно недоступные в короткой кампании. Еретик всегда должен объяснить, как он получил выбранное преимущество и чего это стоило. Он мог задолжать услуги множеству людей и оказался обязанным множеству еретиков, ибо дал больше обещаний, чем хотел, чтобы заполучить желаемое.

Обмен даров и недугов

Как описано в **главе IX**, порой мастер может разрешить игроку избавиться от отчаянно нежеланной мутации, принеся жертвы Тёмным богам. Еретик всё так же должен описать творимый обряд, свои мольбы и приносимые жертвы, но если он при этом снизит показатель Тёмной славы на 5 (это отражает то, сколь большие жертвы он принёс), то нежеланный дар уберётся автоматически, без необходимости бросать проверку.

Получение конкретных даров и милостей

Подобно тому, как игрок может счесть определённый дар совершенно неподходящим его герою, он может отчаянно желать какого-то другого. С разрешения мастера, игрок может пожертвовать Тёмной славой, чтобы изменить результат броска по таблицам даров или милостей. Этот способ неприменим, если персонаж получает очередной дар из-за того, что очки Порчи ему принес провал. Тёмной славой можно жертвовать после броска. Результат броска изменяется на столько, насколько персонаж снизил свою Тёмную славу. Это изменение складывается с тем, что позволено благодаря бонусу Тёмной славы. К примеру, персонаж с бонусом Тёмной славы 8 может снизить свой показатель Тёмной славы на 2, чтобы изменить результат броска на 10. Все изменения в Тёмной славе, вызванные такими жертвами, посчитываются уже после того, как дар будет получен. На изменение результата броска по таблице милостей Тёмных богов, тратиться вдвое меньше Тёмной славы (округлять вверх).

Добыча ресурсов

Владения еретика определяются как замыслом игрока, так и тем, что его герой может заполучить. Даже если еретик может одолеть определённых врагов, захватить приглянувшееся место и собрать нужные ресурсы, такие завоевания требуют времени, а персонажам может понадобиться что-то очень необычное немедленно (а проверки Тёмной славы, если и были разрешены, то уже провалились). По-настоящему отчаявшись, еретик может получить то, что ему нужно, заплатив цену. С разрешения мастера, еретик может навсегда уменьшить свою Тёмную славу за то, чтобы точно получить нужный предмет. Это можно сделать независимо от того, где персонаж находится и даже если он только что провалил проверку Тёмной славы, сделанную с той же целью. Подсчитайте, какую сложность могла бы иметь проверка Тёмной славы, предпринятая ради нужного предмета (учтя все обычные модификаторы) и сверьтесь с таблицей «Жертвы Тёмной славы ради предметов», чтобы понять, во сколько единиц Тёмной славы вам это обойдётся. Сочетать эти правила с правилами торговли нельзя.

Таблица Жертвы Тёмной славы ради предметов

Модификатор проверки Тёмной славы	Снижение Тёмной славы
+20 или больше	1
+10	2
+0	3
-10	5
-20	8
-40	10
-50 и выше	Невозможно

Снижение Порчи

Очки Порчи – это обоюдоострый меч для любого еретика. С одной стороны, энергии Варпа, познающие душу, позволяют Тёмным силам менять реальность вокруг своего слуги ему на благо. С другой – скверна может обратить еретика в бездумное стенающее отродье. Чтобы отсрочить такую судьбу (хотя бы до конца кампании) мастер может предложить игрокам несколько способов снижать количество накопленной Порчи. Ни один из этих путей не подразумевает того, что еретик действительно очищает душу или перестаёт быть рабом Тёмных богов. Это скорее подобно выведению яда из организма – только ещё менее приятно.

За исключением случаев, указанных ниже, потеря очков Порчи не лишает персонажа даров. Избавляя своего персонажа от Порчи, игрок должен запомнить, сколько очков Порчи у него было до снижения. Персонаж не будет получать новых даров, пока снова не накопит Порчи до такого же количества и не достигнет после этого следующего предела. Иными словами, хотя эти правила позволяют игрокам снижать общее количество Порчи, они не позволяют сдвигаться назад по шкале Порчи.

Еретики используют текущее количество очков Порчи, чтобы определить, какие особые способности им доступны (см. одноимённый раздел в **главе IX**) – таким образом, понижение Порчи, ослабляет воздействие этих способностей и очков Тёмной славы, что тратятся на их активацию.

Обряд исправления

Такой ритуал имеет множество форм – от церемоний с использованием артефактов, украденных из имперских церквей, до соединения с реверсно-эмпирейными устройствами, которыми управляют древние машины. Схожи эти способы в одном – они очищают душу через страдания и истощение. Еретик, что подвергается такому обряду, может тратить очки Опыта на сброс Порчи по цене 250 ОО на 1 очко Порчи.

Симулякр

Симулякр энергий Варпа – скорее превентивная

мера. Это кристаллический накопитель, находящийся в психической связи с владельцем и поглощающий часть энергий Варпа. Чтобы заполучить такое устройство, требуется проверка Тёмной славы, как для получения Очень редкого предмета.

Пока еретик носит симулякр, он может предпринимать серьёзные (+0) проверки Силы воли всякий раз, когда подвергается воздействию энергий Варпа и получает очки Порчи. В случае успеха, симулякр поглощает половину очков Порчи (округлять вниз). Симулякр может защитить только от внешних источников скверны, вроде колдовства или варп-разломов. Он не способен оттянуть на себя Порчу, что еретик накапливает, совершая богохульные зверства.

Не слишком ли много козырей в рукаве?

Мастер может заметить, что с ростом могущества и Тёмной славы, у персонажей окажется много очков Тёмной славы – куда больше, чем у героев других игровых линеек бывает очков Судьбы. Это сделано совершенно намеренно! Становясь сильнее, еретик будет сталкиваться со всё более страшными врагами – великими демонами, «Немезидами» Серых Рыцарей, труппами арлекинов и некронскими лордами. Еретики никогда не будут обладать такими же высокими характеристиками, какие уже есть у этих врагов. Очки Тёмной славы дают шанс на победу, ведь еретик должен иметь возможность сразить великого демона. Тем не менее, если мастер того пожелает, он может ограничить количество очков Тёмной славы, что игрок может потратить за одну сцену (но не общий запас очков Тёмной славы). Это вынудит персонажей действовать более осторожно и тратить очки с умом. Ограничение остаётся на усмотрение мастера, но мы предлагаем ограничивать игроков половиной их общего запаса.

Еретик должен подсчитывать количество очков Порчи, отправившееся в симулякр. Стоит ему один раз выбросить 95-00 в проверке Силы воли, предпринятой, чтобы активировать симулякр, как тот расколется и все скопившиеся в нём энергии Варпа обрушаться на еретика, мгновенно подняв его уровень Порчи. Кроме того, чтобы создать симулякр Варпа, еретик должен вложить в него часть собственной души. Если враг сможет наложить руки на этот предмет…

Лживое покаяние

Лишь поистине отчаявшийся и напуганный может попробовать отречься от тёмных сил, которым уже присягнул. Тем не менее, порой это случается – когда человек внезапно осознает, что оказался в шаге от преображения в бездумного зверя Хаоса, и пытается бежать от сужденного пути. Такая трусость может на время спасти малодушного от мутаций, но выставит его слабаком. Персонаж может снизить свой показатель Тёмной славы, чтобы снять вдвое большее количество очков Порчи. Но помните, что Губительные силы не терпят тех, кто отвергает их, а еретик неизбежно вернётся в поисках могущества. Когда он в следующий раз будет бросать кости по таблице даров, он не сможет получить милость или изменить выпавший результат на бонус Тёмной славы.

КОНЕЦ ИГРЫ: ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Игроки, достигшие нужного количества Тёмной славы, чтобы пережить апофеоз или возглавить чёрный крестовый поход, должны ощутить это не как очередную численную прибавку к характеристике,

а нечто большее. Мастеру стоит продумать, как произойдет последний шаг к величию. Возможно, в руки еретиков попадёт оружие, равного которому не знал Вопящий вихрь, возможно, они захватят владения своего соперника и несказанно разбогатеют, а может, примут под свои знамёна дюжину новых миров.

Несущие погибель

Выше в этой главе кратко описано то, как персонажи могут подготовить собственный чёрный крестовый поход. Этот раздел содержит более подробное руководство на тот случай, если игроки захотят отыгрывать сам поход.

Соберите ресурсы

На странице 268 указано, что для начала собственного чёрного похода нужно накопить 140 единиц Тёмной славы. Не воспринимайте это как однозначный численный указатель. Во-первых, 140 единиц Тёмной славы не существуют сами по себе – это лишь отражение действительных успехов еретика. Если игра шла успешно, то еретик уже сразил могущественных врагов, создал себе грозную славу, сковал узами обязательств могущественных людей и целые организации и даже подчинял своей воле пустотные корабли, воинства и целые планеты. Чтобы начать чёрный крестовый поход ему нужно будет собрать всё это воедино.

Чтобы контролировать имеющиеся под рукой ресурсы, игрокам придётся сотрудничать с мастером и делать немало записей. На этом этапе еретики будут не совершать подвиги, а вести переговоры, собирать войска и рассылать повсюду слуг с тайными приказами. Это не значит, что будет неинтересно. Мастер может отобразить происходящее, описывая, как давние усилия еретиков вознаграждаются стократ – пройденные кампании окупятся целыми армиями, спешащими под их знамёна, а величайшие воины Вихря склонят перед ними колени. Дайте игрокам насладиться своей славой! В конце концов, самое сложное только начинается!

Определите условия победы

С каких владений Бога-Трупа еретики начнут свои завоевания? Иерихонский рубеж? Каликсида? Захват целого сектора – это само по себе колоссальное предприятие, но сможет ли это удовлетворить вас? Мастер и игроки должны договориться о новой цели своей игры. Они вполне могут решить, что их кампания не кончится, пока перед ними не склонится вся галактика и не будет покорена сама Терра. Это займёт бездну времени, но если вы готовы играть в кампанию, что закончится лишь, когда ваши герои погибнут или будут править вселенной, у вас всегда будет очередной сектор для завоевания. Впрочем, рано или поздно, вы исчерпаете все регионы, что описывают игровые системы Warhammer 40 000 Roleplay.

Обсудите новые правила

Перед началом крестового похода, еретики стремились накопить 100 Тёмной славы. Какая у них цель теперь? Завоевать всю Каликсиду? А что потом? Подсчитывать количество покорённых планет? А потеря своей столицы будет считаться поражением? Возможно, мастеру стоит ввести очки Победы, которые еретики смогут накапливать вместо Тёмной славы. Правильного ответа здесь нет, но мастер и игроки должны договориться о том, как именно изменится их игра.

Возможно, в попытках отразить масштабы Чёрного похода, вы захотите применить игровые механики из других линеек Warhammer 40 000 Roleplay. В Rogue Trader вы найдете правила на космические бои. Массовые сражения описаны в «Клейме ксеноса» – дополнении к системе Deathwatch; если еретики собираются вредить Империуму изнутри и устраивать диверсии, им подойдет механика влияния, описанная в «Возвышении» – дополнении к Dark Heresy. Впрочем, такие заимствования совершенно необязательны. В любом случае, самое главное, что должен помнить ведущий – каким бы не был масштаб событий, главными звёздами должны оставаться персонажи игроков. Пусть свет софитов будет направлен на них.

Сосредоточьтесь на персонажах игроков

Целый крестовый поход можно отобразить даже без введения особых механик, при помощи поворотных точек. Поворотная точка – это событие, исход которого определяет исход всего противостояния. Это может быть бой с вражеским полководцем во время большого сражения, одно решающее столкновение во время планетарной осады или даже сговор, исход которого определит, смогли ли силы Хаоса прибрать к рукам целый сектор. В любом случае, поворотная точка – это отдельное событие или цепь таковых, в рамках которых еретики могут действовать по обычным правилам. Все остальные масштабные события будут развиваться в соответствии с тем, как игроки прошли поворотную точку.

Если в вашей истории неизбежны крупные битвы, основная идея не меняется – сконцентрируйтесь на бое, что ведут персонажи игроков. Если девять сотен хаоситов сражаются с тысячей имперских гвардейцев, бросьте главных героев и их слуг в бой против сотни гвардейцев (объединённой в Орду), а сражение всех остальных можно оставить «за кадром».

Вам может показаться соблазнительной идея отыгрывать масштабные события через проверки «Командования» и другие опосредованные проверки умений. Это может неплохо сработать с небольшими столкновениями, но слишком частые переходы игры «от первого лица» на тактические «перебивки» и отвлечение от основного сюжета превращает разговорную ролевую игру в тактическую военную настолку. Конечно, если игра-стратегия – это то, чего хотят ваши игроки, то во вселенной Warhammer 40 000 более чем хватает возможностей для этого. Вы можете определять исход войн через череду сражений, в которых сталкиваются целые армии. Но это будет уже не совсем ролевая игра.

Порча и Тёмная слава

ПОРЧА

•

ДАРЫ БОГОВ

•

МИЛОСТИ ТЁМНЫХ БОГОВ

•

ТЁМНАЯ СЛАВА

Глава IX: Порча и Тёмная слава

«Путь к величию есть путь к гибели – тебя или твоих врагов»

– магистр Калистим Бьюко

Главная тема **Black Crusade** – это движение еретиков по пути к величию. Никто не предскажет, что ждёт их в конце – будет ли возвысившийся чемпион удостоен высшей милости апофеоза или сочтён недостойным. В игровых терминах продвижение персонажа по пути к величию измеряется двумя показателями – Порчей и Тёмной славой.

Говоря простыми словами, Порча – это мера благосклонности Губительных сил, а Тёмная слава – положения среди других еретиков. Порча отражает статус персонажа в царстве Хаоса, а Тёмная слава – в материальной вселенной. Двигаясь по пути к величию, персонаж будет накапливать очки Порчи, которые, среди прочего, вызывают мутации. Это телесные, умственные и духовные изменения, дарованные Губительными силами. Они могут быть наградой за подвиги, ответом на молитвы или даже наказанием. Тёмная слава имеет отдельный показатель в профиле персонажа и отражает власть, которую персонаж имеет над союзниками, и страх, что он внушает врагам. Наконец, оба показателя прямо связаны к окончательной участью персонажа – подробнее см. раздел «Окончательная судьба», стр. 267.

Порча

«Варп струится внутри моего тела, так же как внутри твоего струится кровь»

– Элгар Благословлённый

Порча показывает, насколько персонажу благоволят Губительные силы или то, насколько глубоко в его душу проникли тёмные энергии Варпа. Для героев Dark Heresy, **Black Crusade** и Deathwatch, Порча – это опасность. Перейдя определённую черту, они потеряют свои души, утратят самих себя, обернутся к Хаосу и обретут там новое призвание. Но для персонажей **Black Crusade** это уже пройденный этап – они давно пересекли ту черту. Их глаза открыты правде вселенной. Там, где лгущие сами себе аколиты, исследователи и боевые братья, что служат гниющему Империуму, видят лишь скверну, идущие путем к величию, зрят возможности, благосклонность богов и власть. Герои **Black Crusade** сделали шаг, которого так страшатся простые смертные, и стали хозяевами своих судеб. Они могут вознестись или пасть, обрести вечную власть или вечное проклятие, обратиться в бездумное отродье или могучего демона – то зависит от их воли, их силы и благосклонности Губительных сил.

Очки Порчи

Персонажи **Black Crusade** стремятся к великой судьбе – апофеозу, вознесению до демона. Добиваются этого очень немногие, ибо энергии Варпа и знаки внимания Тёмных богов ужасны, и ни одна душа простого смертного не выдержит их. Опаляющая душу мощь Хаоса подавляет тех, кто не обладает достаточной телесной и духовной силой. Несчастные страдают от мутаций и превращаются в бездумных отродий – дрожащую груду щупалец и зубов. Очень немногие достаточно крепки телом, разумом и душой, чтобы противостоять всепожирающей энергии Хаоса и обратить её в своё оружие на службе Тёмных богов. Лишь они достойны апофеоза и обращения в князей демонов – величайших чемпионов Губительных сил и величайших предателей Человечества.

В ходе кампании персонажи игроков будут накапливать очки Порчи (ОП). Каждый начинает с нуля и постепенно набирает 100 ОП. На этом пути персонаж несколько раз сможет обратиться к Губительным силам с просьбой о милости или невольно прилечь внимание Тёмных богов своими деяниями. В таких случаях персонаж должен сделать бросок по **таблице 9-1** «Дары богов», чтобы узнать, какой дар ему ниспослан. Силы Хаоса капризны, переменчивы и просто жестоки, а потому никто не поручится за то, что персонаж получит именно то, что хотел.

Порча и простой гражданин

Хотя подсчёт очков Порчи – важная часть игры в Black Crusade, на обычных НИП это не распространяется. Они не заслуживают внимания богов и обычно удостаиваются лишь проклятий. Кроме того, это облегчает работу мастеру. Когда обычный НИП получает 10 очков Порчи, он немедленно гибнет (или превращается в нечестивое, но безвредное отродье).

Когда персонаж накапливает 100 очков Порчи, его путь завершается. Как именно – зависит от деяний на службе Тёмных богов. Те, кто полностью отдали себя Хаосу, отбросили оковы смертных душ, сразили каждого врага и погрузились в тёмные энергии Варпа, могут надеяться – только лишь надеяться! – на апофеоз. Большинство же окажется недостойными – их участью станет утрата рассудка и вырождение. Подробнее об этом рассказано на странице 267.

ШКАЛА ПОРЧИ

На листе персонажа **Black Crusade** есть раздел, предназначенный для записи того, сколько ОП накопил персонаж. Это важно, поскольку при достижении определённого числа, персонаж обязан получить дар богов, как описано ниже. Приверженцы Хаоса получают дары при достижении черты в 10, 20, 40, 60 и 80 очков Порчи. Легионеры-предатели превосходят простых смертных крепостью тела и духа, и потому получают дары при накоплении 10, 30, 60 и 90 очков Порчи.

Очки Порчи также могут выдаваться персонажам в качестве награды вместе с очками опыта в конце игровой встречи или прямо в ходе какого-либо события. Так или иначе, любые их эффекты – в том числе получение даров – должны быть рассчитаны в конце игровой встречи.

СЛУЖЕНИЕ ХАОСУ

Есть немало способов заслужить очки Порчи, и мастер волен выдавать их так, как сочтёт нужным. Впрочем, существуют некоторые обстоятельства, что дают персонажу прикоснуться к силе Хаоса и потому всегда приносят очки Порчи. Совершая определённые деяния и потакая страстям, связанным с каждой из Губительных сил, персонаж по своей воле привлекает их внимание и получает в ответ тёмное благословение.

Описанные ниже действия могут (по решению мастера) приносить персонажам очки Порчи и Тёмную славу. Учтите – это лишь рекомендации, и если мастер решит, что определенные действия еретика не должны давать ему Порчи или Тёмной славы – так и будет. Более подробно механика Тёмной славы описана на странице 304, но несколько примеров того, как её заслужить, вы найдете ниже.

Убийство великого героя Империума в поединке один на один приносит его убийце 1к5 очков Порчи. Если убитый обладал очками Судьбы или очками Тёмной славы (об этом подробнее см. стр. 363), его убийца получает дополнительное количество очков Порчи, равное количеству очков Судьбы или очков Тёмной славы своей жертвы.

Проведение ритуала или помощь в его проведении (подробнее о ритуалах см. стр. 228) приносит персонажу 1к5 очков Порчи.

Осквернение священного для ненавистной Имперской веры места, приносит персонажу +1-2 к Тёмной славе и 1-3 очка Порчи в зависимости от того, насколько священно было это место.

Присутствие при призыве великого демона подвергает персонажа влиянию столь губительных энергий, что он получает 1к5 очков Порчи. Получение же услуг от демона может быть достойно +1-2 к Тёмной славе.

Ложь и кощунство, что посеют сомнения в душах большого количества слуг Императора, принесут персонажу 2 очка Порчи и +1 к Тёмной славе.

Служение Тёмным богам

Стремления и страсти персонажей, посвятивших себя одному из Тёмных богов, будут тесно связаны с их покровителем, и потакание им принесёт еретикам дополнительные очки Порчи.

Персонажи, посвятившие себя Кхорну

Победа над численно превосходящими и опасными врагами (сопоставимого с персонажами) в ближнем бою, принесет 1 очко Порчи.

Расправа над чемпионом Слаанеш принесёт персонажу 1к5 очков Порчи и +2 к Тёмной славе.

Участие в кажущемся верным самоубийством бою или кровопролитии (например, штурме имперского бастиона в одиночку) принесёт персонажу +1-3 к Тёмной славе в зависимости от того, каковы шансы на успех (по решению мастера).

Персонажи, посвятившие себя Слаанеш

Убийство врага (сопоставимого с персонажем игрока) при помощи пыток, мучений или психосил Слаанеш, принесёт персонажу 1 очко Порчи.

Расправа над чемпионом Кхорна принесёт персонажу 1к5 очков Порчи и +2 к Тёмной славе.

Совершение оскверняющих и кощунственных зверств (вроде распятия имперского святого на воротах горящей базилики, совращения высокопоставленного чиновника Администратума или служителя Экклезиархии) принесёт персонажу +1-3 к Тёмной славе в зависимости от того, насколько чрезмерно кощунственными были его действия (по решению мастера).

Персонажи, посвятившие себя Нургле

Убийство опасного врага (сопоставимого с персонажем игрока) при помощи ядов, болезней или психосил Нургла, принесёт персонажу 1 очко Порчи.

Расправа над чемпионом Тзинча принесёт персонажу 1к5 очков Порчи и +2 к Тёмной славе.

Создание масштабной эпидемии принесёт персонажу +1-3 к Тёмной славе в зависимости от масштабов эпидемии.

Персонажи, посвятившие себя Тзинчу

Убийство опасного врага (сопоставимого с персонажем игрока) при помощи психосил достойно 1 очка Порчи.

Расправа над чемпионом Хаоса, преданным Нургле принесёт персонажу 1к5 очков Порчи и +2 к Тёмной славе.

Искусная ложь и обман, что посеют сомнения и безумие среди врагов, принесут персонажу +1-3 к Тёмной славе в зависимости от того, насколько искусен был его обман (по решению мастера).

Избыток Тёмной славы

Предполагается, что у персонажей игроков есть два главных способа зарабатывать Тёмную славу – покупать за очки Опыта и получать в награду за исполнение сговоров. Все остальные способы, приведённые выше, нужны для того, чтобы поощрять игроков к зрелищным и соответствующим их персонажам деяниям, а не для того, чтобы быстро набрать много Тёмной славы. За одну встречу еретик не может набрать больше +5 к Тёмной славе такими «остальными» способами, если мастер не решит иначе.

ЦЕНА ПРОВАЛА

Еретик может добиться силы и власти, успешно служа Тёмным богам, и не менее легко может накликать на себя их гнев. Путь к величию устлан костями тех, кто стремился к власти, но потерпел неудачу и навлёк на себя проклятия, мутации и бедствия. За провал придется платить получением очков Порчи. Это совсем не благодарность Тёмных богов, но их кара, ибо вливающиеся в тело еретика энергии Варпа приближают его к вырождению.

Всякий раз, когда, получив очки Порчи за провал, персонаж достигает очередного значения, достаточного для броска по таблице 9-1 «Дары богов», он делает этот бросок, но и только – он не может изменить выпавший результат на величину бонуса Тёмной славы, не может пытаться получить милость, если предан кому-то из богов, и не может бросать два раза, если он – неприсоединившийся. Он получает то, что выпало. Само собой, ему может достаться что-то полезное – но может и нет. Всё в руках богов.

Когда мастер даёт очки Порчи за провал, ему следует выдавать случайное количество (1к5 или 1к10 – самые очевидные варианты). Резко подскочившее количество очков Порчи может вызвать мутацию, а это жестокая кара, и её появлению или не появлению лучше зависеть от броска костей и воли Тёмных богов.

- Поражение в бою от рук великого героя Империума – это провал, что приносит персонажу 1к5 очков Порчи.
- Неспособность довести до конца основную цель сговора – это провал, что приносит персонажу 1к10+5 очков Порчи.

Провал пред лицом Тёмных богов

Персонаж, посвятивший себя одному из Тёмных богов, обретает большие преимущества, но и принимает немалый риск. Неудача на службе одной из Губительных сил – это провал, который тоже может принести очки Порчи.

Для преданных Кхорну: поражение в поединке один на один в ближнем бою – это провал, что приносит персонажу 1 очко Порчи.

Для преданных Слаанеш: отказ от желанных излишеств или потеря неповторимой возможности развратить врага или что-то осквернить – это провал, что приносит персонажу 1 очко Порчи.

Для преданных Нурглу: провал проверки характеристики, вызванной критическим уроном или получение усталости – это провал, что приносит персонажу 1 очко Порчи.

Для преданных Тзинчу: Поражение от рук врага-псайкера, вызов психического феномена или прорыва Варпа – это провал, что приносит персонажу 1 очко Порчи.

Дары богов

«Эти клыки и панцирь – такие же дары, как этот чудесный клинок в моей руке»

— Элгар Благословлённый

Когда персонаж достигнет очередного значения ОП по шкале Порчи, он может и должен получить дар богов. Это стоит сделать в перерыве между приключениями, чтобы изменения успели произойти.

Хаос может быть каким угодно, только не предсказуемым. Потому и его дары могут быть какими угодно. Некоторые меняют внешность персонажа и явно помечают его как слугу Губительных сил. Другие чудовищно меняют тело и даже разум еретика.

Хотя Хаос непредсказуем, сильнейшие из его слуг иногда могут смирять волнения Варпа своей волей. **Это отражается в том, что персонаж может изменить выпавший ему дар на величину, не превышающую его бонус Тёмной славы (количество десятков в характеристике «Тёмная слава»).** Таким образом, еретики, обладающие высоким показателем Тёмной славы способны в определённой степени контролировать свои мутации, а только ступившие на путь к величию вынуждены безропотно принимать благословение богов, каким бы оно не было.

Многие из даров имеют два эффекта. Первый применяется к любому персонажу, удостоенному этого дара, независимо от его преданности кому-то из Тёмных богов. Второй эффект предназначен только для слуг определённого бога – таким образом, преданные одному из них персонажи получают оба эффекта.

Неприсоединившиеся персонажи могут делать два броска и выбирать результат, какой им больше понравится. Выбранный результат также можно изменить на величину бонуса Тёмной славы.

Зависимость

Прикосновение к Хаосу изменило и извратило химические реакции в мозгу персонажа, вызвав у него непреодолимую зависимость от определённого вещества. Варп настолько изменчив и капризен, что зависимость может развиться как от того, что персонаж только что ел, так и от субстанции, о которой он ни разу не слышал.

Мастер выбирает, от какого вещества у персонажа развилась зависимость (чем страннее, тем лучше!). В ходе любого столкновения, в котором персонаж не удовлетворяет зависимость, он получает штраф -10 на проверки умений, до тех пор, пока не сделает этого. По решению мастера, персонаж может удовлетворить свою зависимость ещё до начала столкновения – но не злоупотребляйте этим.

Дополнительная рука

Лишние руки – обычное дело среди всех, кто пытается превратить силу Хаоса в оружие. Они позволяют лучше сражаться и носить больше оружия. Некоторые знаменитые предатели удостаивались такого дара по нескольку раз и превращались в многоруких и многоногих пауков-богов, способных носить целый арсенал или забираться на невероятные высоты.

Персонаж получает особенность «Многорукое», показатель которой равен изначальному числу рук персонажа плюс один за каждый раз, когда он получал этот дар. Бросьте кость **по таблице 9-2** «Конечности», чтобы определить, где эта рука расположена. Игрок может выбрать, что это за рука и есть ли на ней кисть, когти или иные придатки.

Кхорн: рука усеяна костяными шипами. Когда персонаж атакует этой рукой, не применяя другого оружия, его атаки получают особенность «Разрывающее»

Слаанеш: рука ненормально гибкая и хваткая. Когда персонаж атакует этой рукой, не применяя другого оружия, он получает бонус +10 к Ближнему бою.

Нургл: из руки сочится некротическая слизь, а на её конце видно полное слюней отверстие. Когда персонаж атакует этой рукой, не применяя другого оружия, его атаки получают особенность «Отравленное (1)»

Тзинч: рука непредсказуемо дёргается и извивается. Это даёт персонажу талант «Разоружение», который он может применять за свободное действие, если при этом совершает безоружные атаки этой рукой.

Звероподобие

Тело персонажа превращается в жуткую смесь зверя и человека, сохраняя смертоносные черты и того, и другого. Но это не просто внешнее преображение – сама суть персонажа обретает сходство с животным, на которое он отныне похож, и некоторые его привычки и инстинкты меняются на звериные. Вместе с тем, этот дар никак не отражается на способности еретика мыслить – в отличие от тех несчастных, которым выпало «Одичание».

Руководство для мастера: создание мутаций

Описанные в этой главе дары, милости и недуги служат огромным арсеналом для создания уникальных и запоминающихся персонажей, но и игроки, и мастер всегда могут выдумывать новые. Быть может, игрок изобрел что-то удивительное или мастер решил наградить одного из персонажей чем-то уникальным и связанным с сюжетом кампании. Создание собственных мутаций – отличная возможность подчеркнуть особость героя и продвинуть историю вперед. Вам стоит лишь подумать о том, что это будет – дар, милость или недуг – и насколько он соответствует выбранной категории.

Если персонаж – неприсоединившийся, сделайте бросок **по таблице 9-4**, чтобы определить, на какое животное он стал похож. Игроку стоит пытаться отыграть особенности поведения выпавшего животного в своем персонаже, а мастеру – награждать его за это дополнительными очками Опыта.

Кхорн: персонаж отныне похож на дикого быка – его лицо вытягивается, на голове отрастают большие рога, а кожа становится похожа на бычью шкуру.

Слаанеш: облик персонажа до ужаса напоминает змею – у него появляется длинный и ловкий язык, а кожа становится гладкой и неприятной на ощупь.

Нургл: отныне персонаж напоминает слизня – вся его кожа источает мерзкую субстанцию, а рот превращается в круглую зубастую пасть.

Тзинч: персонаж обретает сходство с птицей – его нос и челюсть искажаются, становясь похожи на клюв, а ноги отныне изгибаются не в ту сторону.

Таблица 9-1 Дары богов

Бросок к100	Полученный дар	Бросок к100	Полученный дар
1-2	Зависимость	51-52	Нечеловеческая воля
3-6	Звероподобие	53-54	Вывернутые внутренности
7-9	Одичание	55-56	Псевдоапофеоз
10-11	Нечестивая кровь	57-59	Разумная опухоль
12-13	Угасшие чувства	60-61	Нечестивый голод
14-16	Крылья	62-63	Потеря конечности
17	Блаженные припадки	64-67	Великолепные рога
18-19	Каменное сердце	68-69	Приметное уродство
20-21	Бескостный	70	Механоид
22-23	Горящее тело	71	Омертвение нервов
24-26	Частица демона	72-73	Всепроникающий смрад
27	Циклоп	74-75	Гибельное дыхание
28-30	Тёмная душа	76-77	Гротескная полнота
31	Межпространственное непостоянство	78	Рука-убийца
32-33	Истощение	79-80	Странный голос
34-35	Око Хаоса	81-84	Дополнительная рука
36-37	Глаза на стебельках	85-86	Странная походка
38-39	Кентавр	87-89	Хвост
40-42	Безликий лик	90-94	Щупальце
43-45	Иллюзия нормальности	95	Вампирская жажда
46	Горящий череп	96-97	Прикосновение Варпа
47-48	Обезглавление	98-99	Варповое зрение
49-50	Воплощение богохульства	100	Хаос внутри меня

Одичание

Хотя персонаж не мутирует в зверя, его внешность и поведение отныне сильно напоминают животные. Он все ещё способен мыслить, но его новые повадки делают это занятие очень непростым.

Навсегда уменьшите Интеллект и Силу Воли персонажа на 1к10+5, но повысьте Силу на 1к5+1. Кроме того, сделайте бросок **по таблице 9-4,** чтобы определить, повадки и внешние черты (мех, чешуя, раздвоенный язык…) какого животного персонаж перенял.

Нечестивая кровь

Отныне по сосудам персонажа струится не кровь, но нечто другое – в зависимости от самого персонажа и его покровителя. Природа такой мутации не слишком важна – персонаж может вообще не знать о таком изменении в себе, пока не будет ранен. Но когда это происходит, из его ран хлещет жидкий Варп – а он само по себе оружие.

Когда персонаж будет ранен или получит урон, что вызывает Кровотечение (см. стр. 257), один случайно выбранный персонаж, находящийся в радиусе одного метра немедленно получает 1к10 единиц ударного урона, если не пройдёт сложную (-10) проверку Ловкости.

Кхорн: по жилам персонажа течёт лава. Описанный выше урон получает особенность «Зажигательное».

Слаанеш: новая кровь персонажа страшно едкая. Описанный выше урон получает особенность «Коррозийное».

Нургл: из ран персонажа выползают голодные черви. Описанный выше урон получает особенность «Отравленное».

Тзинч: получив рану, тело персонажа извергает волну энергии Варпа. Проверка Ловкости, предпринятая для уклонения, становится тяжёлой (-20).

Угасшие чувства

Чистая сила Хаоса выжгла персонажу нервные окончания или иссушила мозг, отучив его понимать, что говорят органы чувств.

Отныне персонаж лишается одного из чувств – зрения, слуха, обоняния или осязания – и получает за это все обычные штрафы. Впрочем, его тело отчасти сглаживает этот недостаток – он получает талант «Обострённые чувства (одно случайно выбранное чувство)». По решению мастера, персонаж может частично восстановить зрение или слух аугметикой, но даже в таком случае он будет получать штраф -10 на проверки «Бдительности», связанные с угасшим чувством.

Блаженные припадки

Время от времени у персонажа случаются серьёзные припадки, во время которых его бьёт страшная дрожь, а изо рта идёт пена. Многие верят, что это – особенный дар богов, и считают, что во время такого приступа еретик переживает особенно близкое общение с Губительными силами.

Если персонаж тратит очко Тёмной славы на переброс проваленной проверки, и проваливает этот переброс, у него случается припадок. Персонаж считается оглушенным на 1к10 раундов. После того как приступ минует, потраченное очко возвращается к персонажу.

Бескостный

Некоторые кости персонажа растворились и смешались с кровью, сделав его тело слабее, но гибче. Впрочем, постоянно меняющаяся внешность этого еретика некоторым может показаться отвратительной.

Персонаж навсегда теряет 1к10+10 единиц Силы, но получает 1к5+2 единиц Ловкости.

Горящее тело

Тело персонажа охватывает пламя Эмпирея. Ему самому это никак не мешает, но любой, кто рискнёт приблизиться, может загореться или обратиться в пепел.

Тело персонажа постоянно горит. Оно может поджигать другие предметы, выдавать местоположение еретика и оказывать другое воздействие (определяется мастером). Кроме того, враг, атакующий этого персонажа в ближнем бою голыми руками или пытающийся взять его в Захват, должен пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости или немедленно получить 1к10 единиц энергетического урона. Кроме того, пламя считается источником света.

Кхорн: пламя, что охватывает тело персонажа – это жар кузниц Кхорна. Он наносит 2к10 единиц урона, но почти не позволяет прятаться – разве это к лицу чемпиону Повелителя битв?

Слаанеш: дарованное Слаанеш пламя незримо глазу. Оно не выдает своего хозяина, а невнимательный или непредупрежденный враг может и не узнать о нём, пока не станет слишком поздно. Вместе с тем, это пламя не считается источником света.

Нургл: трупные газы, что испускает тело персона-

Замена даров и недугов

Вполне возможно и даже очень вероятно, что персонаж получит мутацию, которая совсем не понравится игроку. С одной стороны – такова цена пути к величию. С другой – некоторые сочетания мутаций могут оказаться очень неудобными, а иные – и вовсе идти вразрез с образом персонажа и намерениями игрока. Мастер должен следить, чтобы игра доставляла удовольствие и захватывала и учитывать фактор «нежелательных» мутаций в ходе кампании.

Итак, что же делать, если персонаж получил мутацию, которая откровенно не по душе игроку? Есть несколько путей:

Во-первых, еретик может взмолиться Губительным силам, прося избавить его от ниспосланного проклятия. Его просьба может быть обставлена в виде обряда – возможно, придётся пожертвовать чем-то дорогим или совершить что-то во имя Тёмных богов. Уместна будет проверка Тёмной славы (с бонусом или штрафом в зависимости от того, насколько убедителен случай персонажа и насколько ценно его подношение). Само собой, провал этой проверки может принести дополнительные очки Порчи – такова будет кара за самоуверенность и неблагодарность.

Второй способ – позволить новым дарам, что будут получать персонажи, заменять обретённые ранее. Таким образом, получивший нежеланную мутацию еретик сможет утешиться тем, что в будущем он сможет преодолеть её и станет стремиться к этому. Когда перед персонажами стоят долгосрочные цели и погоня за ними влияет на сюжет всей кампании, игры получаются очень увлекательными и затягивающими.

жа, горят и источают удушливое зловоние. Вместо своего обычного эффекта, этот дар заставляет всех живых противников, сражающихся с еретиком в ближнем бою, пройти простую (+10) проверку Выносливости или получить 1к5 единиц урона Выносливости.

Тзинч: переливающееся многоцветное пламя обжигает не только тело, но и душу. В дополнение к своим обычным эффектам, это пламя приносит 1 очко Порчи каждому врагу, что получил от него урон.

Кентавр

Нижняя часть тела персонажа изменилась – у него выросли две лишних ноги, появились копыта, и теперь он напоминает жуткого кентавра. Черты какого именно животного обрёл еретик – вопрос абсолютной случайности. Он может стать похожим на какую-нибудь тварь с чужацкого мира, на который никогда не ступала нога человека. Также это может быть страшный и грозный зверь или просто животное, которое природа наделила какой-то особой способностью.

Персонаж получает особенность «Четвероногое», а его тело от пояса и ниже превращается в звериное. Сделайте бросок **по таблице 9-4**, чтобы определить, что это за зверь.

Кхорн: зверь, в помесь которого с человеком превратился персонаж, обладает шкурой, прочной как сталь, что даёт персонажу +2 очка Брони против атак, нацеленных в ноги.

Слаанеш: звериная часть персонажа необыкновенно гибка и грациозна, что предоставляет ему бонус +10 к проверкам «Акробатики».

Нургл: звериная кожа источает некротическую слизь, что увеличивает его скорость передвижения на +2.

Тзинч: ноги персонажа превращаются в гибкие присоски, что даёт ему особенность «Коренастый».

Частица демона

Этот дар наделяет персонажа органом или придатком, что обычно встретишь только у демона. Смертные видят в нём верный знак благоволения потусторонних господ, и трепещут перед удостоенными такого дара.

Персонаж обретает черту, присущую демону. Это могут быть неестественные глаза, в которых полыхает демоническое пламя, длинные цепкие когти вместо рук, раздвоенные копыта или другие, ещё более нечестивые изменения. Еретик может выбрать одну из следующих особенностей: «Природное оружие», «Обострённые чувства (Одно любое)» или «Сверхъестественная характеристика (+1) (Любая)». Вместе с мастером игрок должен решить, какой орган даёт ему эту особенность – глаза кровопускателя, нос гончей Кхорна, острые когти ужаса или нечто ещё более странное.

Кхорн: у персонажа отрастают рога, напоминающие те, что венчают головы кровопускателей. Он получает талант «Неистовый натиск».

Слаанеш: одна из рук персонажа (определяемая случайно) превращается в бритвенной остроты клешню, как у демонетки. Персонаж получает особенность «Природное оружие (Клешня)». Это оружие обладает свойством «Бритвеннойа остроты» и Пробиваемостью 2. Однако этой рукой уже нельзя держать и использовать предметы.

Нургл: брюхо персонажа раздувается от зловонных трупных газов и через разрывы в плоти видны его потроха. Персонаж получает особенность «Регенерация (1)».

Тзинч: у персонажа вырастает лишняя рука, увенчанная когтями, как у ужасов Тзинча. Персонаж получает особенность «Многорукое». Новая рука может втягиваться в тело персонажа и пропадать или вырастать заново по желанию её хозяина (требует полного действия).

Циклоп

Очередная прихоть Хаоса лишила персонажа глаза, но даровала способность видеть будущее. К сожалению, единственное, что он может так увидеть – это собственную смерть. Такое знание ввергает еретика в слёзы или ярость и заставляет его пытаться избежать своей участи.

Один из глаз персонажа навсегда закрывается или пропадает, оставляя после себя пустую глазницу. Персонаж навсегда теряет 1к5 единиц Восприятия и считается имеющим расстройство «Конспиролог» (см. стр. 278).

Тёмная душа

Персонаж источает мощь Варпа, а его благословленная Тёмными богами душа испускает зловещее сияние. Само присутствие еретика, в чьих глазах искрятся энергии Эмпирея, пробирает до костей.

Персонаж получает особенность «Страх (1) (Тревожащий)» или, если он уже обладает особенностью «Страх», получает +1 к её показателю (до максимума в «Страх (4) (Ужасающий)»)

Кхорн: враги, столкнувшиеся с этим еретиком в бою, узнают в нём чемпиона Повелителя битв и тре-

пещут в ужасе. В отношении вражеских воинов (имперских гвардейцев, солдат СПО, космодесантников), показатель «Страха» персонажа увеличивается на +1.

Слаанеш: персонаж вселяет особенно сильный ужас в тех, кто поклоняется Лжеимператору Человечества, ибо они знают, что нет создания более богохульного, нежели этот еретик. В отношении сестёр Адепта Сороритас, инквизиторов и членов Экклезирахии, показатель «Страха» персонажа увеличивается на +1.

Нургл: персонаж внушает глубокий ужас всем, кто чувствует себя одиноким и покинутым. В отношении отступников, потерянных колонистов и всех, кто живет вне границ Империума, показатель «Страха» персонажа увеличивается на +1.

Тзинч: в присутствии этого персонажа вражеские псайкеры чувствуют себя особенно тревожно, прекрасно понимая, что перед ними – слуга Архитектора Судеб. В отношении врагов, обладающих психосилами, показатель «Страха» персонажа увеличивается на +1.

Межпространственное непостоянство

Связь персонажа с материальным миром слабеет, а его сознание отныне отчасти пребывает в царстве Хаоса. Порой еретик пропадает совсем, странствуя в мире демонов и жестоких богов.

Один раз за игровую встречу персонаж может по своей воле получить особенность «Бестелесный» на количество последовательных раундов, равное своему бонусу Порчи.

Кхорн: сила ненависти персонажа такова, что он в силах разить врагов даже из-за грани реальности. Если персонаж пройдёт **очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли**, он сможет совершать атаки в ближнем бою даже будучи бестелесным.

Слаанеш: служители Слаанеш могут применять этот дар, чтобы проникать во сны и ночные кошмары своих врагов, нашёптывать им искусную ложь из-за грани сознания и околдовывать их потусторонне соблазнительным обличием. Если персонаж пройдёт **очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли**, он получит +30 ко всем социальным проверкам, будучи бесплотным.

Нургл: если персонаж пройдёт **очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли**, он получит особенность «Страх (1)» до тех пор, пока остаётся бестелесным (если у персонажа и так есть особенность «Страх», он увеличивает её показатель на +1 пока остаётся бестелесным).

Тзинч: если персонаж пройдёт **очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли**, он сможет творить психосилы, будучи бесплотным.

Истощение

Тело персонажа иссыхает, и он становится очень слабым и хрупким – буквально, кожа да кости. Кроме того, он чувствует вечный голод, который ничто не может утолить, ибо Варп поглощает каждую проглоченную еретиком крошку пищи, и она не насыщает его.

Отныне усталость накладывает на проверки персонажа штраф -20, а не -10.

Око Хаоса

Если глаза – это окна души, что из этих окон на мир взирает уже далеко не обычный смертный. В глазах еретика виден жуткий, иссушающий душу свет Эмпирея, и встретиться взглядом с ним – значит взглянуть в сам Варп.

Персонаж получает умение «Псичувство» (или улучшает его на +10, если уже владеет им)

Кхорн: в глазах персонажа полыхает ярость самого Кровавого бога. Персонаж получает умение «Запугивание» (или улучшает его на +10, если уже владеет им).

Слаанеш: взор персонажа проникает в самую душу своей жертвы и раскрывает все её уловки и обманы. Персонаж получает умение «Допрос» (или улучшает его на +10, если уже владеет им).

Нургл: Дедушка обещает избавление от мук и страданий. Персонаж получает умение «Обаяние» (или улучшает его на +10, если уже владеет им).

Тзинч: взгляд персонажа сверкает многоцветьем, подобно глазам самого Повелителя лжи. Персонаж получает умение «Обман» (или улучшает его на +10, если уже владеет им).

Глаза на стебельках

Персонаж несёт на себе печать капризной природы Хаоса – его глаза вырваны из глазниц и держатся на длинных стебельках над головой хозяина. Это позволяет еретику лучше видеть, но опасность, которой подвергаются ничем не защищённые глаза нельзя недооценивать.

Персонаж получает постоянную прибавку +1к5 к Восприятию, но всякий раз, получив Критический урон в голову (независимо от причин), он увеличива-

ет результат на +1. Кроме того, хотя глазные стебли персонажа могут сворачиваться, он неспособен носить некоторые шлемы.

Безликий лик

У еретика пропадает лицо, оставляя его без глаз, носа и рта. Тем не менее, у персонажа сохраняются все чувства. Кроме того, ему больше не нужно есть – его существование отныне поддерживают почти незаметные приливы и отливы самого Хаоса. Этот недуг может иметь разные варианты, но человек, что не может говорить, потому что у него нет рта, всегда будет выглядеть очень жутко и ненормально.

Персонажу больше не нужно ни есть, ни пить. Кроме того, он может нормально видеть, не имея глаз, и не может говорить (язык жестов или телепатия могут помочь). Все социальные проверки (кроме «Запугивания») получают штраф -20.

Горящий череп

Сверхъестественное пламя охватывает голову персонажа и превращает её в обгорелый череп. Это пламя никогда не потухнет.

Персонаж получает особенность «Страх (1)» или увеличивает показатель уже имеющегося «Страха» на 1 (до максимума в «Страх (4) (Ужасающий)»). Общительность персонажа уменьшается на 10+2к10 до минимума в 1. Это может вызвать дополнительные психические расстройства в зависимости от характера героя.

Гротескная полнота

Плоть персонажа раздувается и коробится, заплывая жиром по самые глаза до тех пор, пока персонаж не станет вдвое или втрое больше, чем был прежде.

Персонаж навсегда теряет 1к10+10 единиц Ловкости и 1к10+2 единиц Общительности, но навсегда получает +1к10 единиц Выносливости и особенность «Размер (Крупный)», если ещё не имел таковой.

Обезглавление

Прикосновение Хаоса заставило голову персонажа врастать в плечи до тех пор, пока его лицо не оказалось на груди.

Это замедляет реакцию – персонаж всегда считается выбросившим единицу в проверках Инициативы. Кроме того, все атаки, попавшие в голову, вместо этого считаются угодившими в грудь.

Воплощение богохульства

Персонаж воплощает в себе всё, что слепцы, поклоняющиеся Лжеимператору Человечества, считают богохульством. Его нечестивость принимает множество форм – от святотатственных письмен, вытатуированных на коже до издевательского подражания обличью имперских святых. Некоторые из еретиков всю душу вкладывают в подобное богохульство и становятся настоящим проклятием Империума Человека.

Один раз за сессию, персонаж может раскрыть или обрушить на врагов всю величину своей нечестивости. Он получает особенность «Страх (3)» на один раунд.

Кхорн: пройдя **тяжёлую (-20) проверку** Силы, персонаж может продлить воздействие этого дара на один дополнительный раунд.

Слаанеш: пройдя **тяжёлую (-20) проверку** Общительности, персонаж может продлить воздействие этого дара на один дополнительный раунд.

Нургл: пройдя **тяжёлую (-20) проверку** Выносливости, персонаж может продлить воздействие этого дара на один дополнительный раунд.

Тзинч: пройдя **тяжёлую (-20) проверку** Силы воли, персонаж может продлить воздействие этого дара на один дополнительный раунд.

Иллюзия нормальности

Быть может, самый жуткий из даров, на которые столь щедры Тёмные боги, этот позволяет еретику выглядеть совершенно обычно, на деле будучи клокочущей массой плоти, одолеваемой Порчей и мутациями. Для большинства наблюдателей, персонаж, наделённый иллюзией нормальности, выглядит так, как выглядел при рождении, и лишь испытавшие прикосновение Варпа могут узреть ужасную правду.

Персонаж получает талант «Непримечательный», независимо от того, сколькими мутациями наделён, каким оружием обладает и даже если он – космодесантник Хаоса. Это дар – не просто лёгкое искажение, а постоянно действующая психосила, которую можно обнаружить «Психувством». За каждый дар, которым обладает персонаж, вычтите 5 из сложности проверки «Психувства».

Кхорн: когда персонаж атакует, его враги всегда считаются захваченными ошеломлёнными (см. стр. 233).

Слаанеш: персонаж получает бонус +20 ко всем проверкам «Обмана»

Нургл: дальность действия «Гнили Нургла» (как мутации, так и психосилы) для этого персонажа равна его удвоенному бонусу Порчи.

Тзинч: количество мутаций персонажа не влияет на сложность проверки «Психувства», нужного для того, чтобы засечь его присутствие.

Нечеловеческая воля

Персонаж покорен желаниям и потребностям, свойственным не материальному миру, но самому Варпу. Его поступки направляет воля Эмпирея, и простым смертным они кажутся просто бессмысленными.

Отныне персонаж полностью невосприимчив к воздействию «Страха». Если персонаж проваливает любую проверку умения на четыре или более ступеней, он должен немедленно сделать бросок по таблице 8-4 «Шок» и принять результат.

Кхорн: если персонаж предпринимает проверку умения, принадлежащего Кхорну, он может прибавить или отнять от выпавшего результата число, равное своему бонусу Порчи.

Слаанеш: если персонаж предпринимает проверку умения, принадлежащего Слаанеш, он может прибавить или отнять от выпавшего результата число, равное своему бонусу Порчи.

Нургл: если персонаж предпринимает проверку умения, принадлежащего Нурглу, он может прибавить или отнять от выпавшего результата число, равное своему бонусу Порчи.

Тзинч: если персонаж предпринимает проверку умения, принадлежащего Тзинчу, он может прибавить или отнять от выпавшего результата число, равное своему бонусу Порчи.

Вывернутые внутренности

Порой тёмные силы, что таятся в Варпе, в непостижимом для простых смертных капризе, заставляют внутренности человека вырваться наружу, отчего тело одевается в чудовищный покров из блестящих органов.

Персонаж получает штраф -30 ко всем социальным проверкам (кроме «Запугивания»), но получает бонус +20 к проверкам «Запугивания».

Разумная опухоль

Внутри тела персонажа вырастает новый, обладающий собственным разумом и волей орган. Время от времени эта опухоль пытается управлять телом персонажа и преследовать свои цели, которые могут сильно отличаться от того, к чему стремится её носитель.

Опухоль на короткое время может управлять телом своего носителя, когда концентрация последнего ослабевает. Всякий раз, когда персонаж проваливает социальную проверку, он получает две дополнительные ступени провала, так как опухоль мгновенно заставляет его сказать что-то, идущее вразрез с его интересами.

Потеря конечности

Неведомые силы Варпа отнимают у персонажа руку или ногу, оставляя лишь зарубцевавшуюся культю. Большинство еретиков ощущают утраченную конечность так, будто она все ещё на месте, тогда как другие говорят, будто чувствуют как их рука или нога медленно разлагается где-то в безднах Эмпирея.

Персонаж теряет одну случайно определяемую конечность.

Великолепные рога

Персонаж благословлён парой впечатляющих рогов, что служат не только оружием, но и знаком высокого положения среди Пропащих и проклятых.

Персонаж получает бонус +10 к Верности любых слуг. Кроме того, атаки персонажа, совершаемые в ходе натиска, невозможно парировать.

Кхорн: бонус к Верности получают лишь слуги, верные Кровавому богу.

Слаанеш: бонус к Верности получают лишь слуги, верные Тёмному князю.

Нургл: бонус к Верности получают лишь слуги, верные Повелителю разложения.

Тзинч: бонус к Верности получают лишь слуги, верные Архитектору судеб.

Механоид

Персонаж обращается в механизм – металл заменяет его кости, вместо мышц вырастают поршни, и во всем теле не остаётся ничего живого. Получившийся механоид – воплощенное богохульство для техножрецов Марса и объект обожания Тёмных Механикус. Он работает, не подчиняясь физическим законам, а его внутреннее устройство противоречит всякой логике и разуму.

Персонаж получает особенность «Машина (1)».

Кхорн: кожа персонажа отливает бронзой, что даёт ему особенность «Природная броня (3)».

Слаанеш: мышцы персонажа заменяются невозможно точной сетью микроприводов, что даёт ему бонус +1 к броскам инициативы.

Нургл: и без того крепкое тело персонажа усиливается металлическими рёбрами, что предоставляет ему особенность «Коренастое».

Тзинч: чувства персонажа обостряются благодаря сложной сети датчиков. Это предоставляет еретику бонус +10 к проверкам «Бдительности».

Омертвение нервов

У персонажа угасает чувство осязания – он не ощутит ни поцелуя, ни прикосновения клинка. Физические ощущения персонажа настолько притупляются, что он почти перестаёт испытывать боль.

Персонаж больше не получает штраф -10, будучи усталым. Также все проверки «Бдительности», основанные на осязании считаются на одну ступень сложнее.

Кхорн: всякий раз, когда персонаж получает Критический урон (после вычета очков брони и бонуса Выносливости), уменьшите его количество на величину бонуса Порчи персонажа (до минимума в 1).

Слаанеш: персонаж может перебрасывать любые проваленные попытки сопротивляться воздействию телесных пыток или физического соблазнения.

Нургл: персонаж становится ещё более стойким, чем прежде. Для того чтобы потерять сознание от усталости, он должен набрать количество уровней усталости, равное 2+Бонус Выносливости.

Тзинч: тогда как физические чувства персонажа притупляются, сверхъестественные лишь обостряются. Он получает бонус +20 к результатам всех проверок «Псичувства».

Всепроникающий смрад

Вызванное долгим воздействием губительных энергий Варпа неравновесие гуморов в теле персонажа привело к тому, что отныне его всегда окружает непреходящий запах серы и пагубные миазмы скверны.

Персонаж получает одну дополнительную ступень провала ко всем проваленным проверкам «Скрытности».

Гибельное дыхание

Персонаж был одарён способностью выдыхать изо рта поток нематериальной субстанции, порождённой самим Хаосом. Есть множество вариантов того, какую форму примет эта субстанция, после того как покинет тело персонажа.

Использование гибельного дыхания считается стандартной атакой и требует Полудействия. Применяя его, персонаж проводит атаку, имеющую следующий профиль: Дальность 10 метров; СкС О/-/-; Урон 1к10+5; ББ 3; Распыляющее, Дымовое. Само собой, персонаж не может совершать такую атаку, если носит закрытый шлем!

Кхорн: выдыхаемая субстанция обращается в яростное пламя. Атака получает свойство «Зажигательное».

Слаанеш: поток субстанции изгибается, будто обвивающие жертву бесплотные руки. Атака получает свойство «Шоковое».

Нургл: чем меньше будет сказано о природе того, что персонаж изрыгает из своих внутренностей, тем лучше. Атака получает свойство «Отравленное».

Тзинч: персонаж извергает чистый Варп. Атака получает особенность «Оружие Варпа».

Псевдоапофеоз

Псевдоапофеоз, что многие считают как благословением, так и проклятием, изменяет и ломает тело еретика до тех пор, пока оно не будет походить на одного из мириад младших демонов Варпа – таких как жуткие аспидные духи, скорбные страдальцы или свирепые потрошители людей. Сама суть персонажа меняется и сливается с Эмпиреем. Его восприятие материальной вселенной притупляется, а ощущение потустороннего мира возрастает тысячекратно.

Персонаж получает особенности «Страх (4) (Ужасающий)» и «Варп-нестабильность». Если персонажа когда-либо изгонят в Варп, мастер должен будет определить, сколько продлиться это изгнание и при каких условиях псевдодемон сможет вернуться. Если еретик не предан никому из Тёмных богов, он становится похож на нечестивое звероподобное чудище.

Кхорн: персонаж обретает внешнее и внутреннее сходство с кровопускателем Он получает особенность «Свирепый натиск».

Слаанеш: тело и душа персонажа меняются, обращая его в подобие демонетки. Он получает особенность «Сверхъестественная Ловкость (+2)».

Нургл: персонаж изменяется, становясь похожим на чумоносца. Он получает особенность «Неумирающее».

Тзинч: облик персонажа искажается, превращая его в подобие ужаса Тзинча. Персонаж получает благословение Тзинча. Это считается защитным полем, которое обладает уровнем защиты 20 и не может перегрузиться (см. стр. 178).

Рука-убийца

Одна из конечностей персонажа срастается с оружием – тем, что у него уже есть, или новым, полученным вместе с этим даром. Конечность превращается в смесь металла и плоти, механизмов и мышц, пронизанных переплетёнными воедино кровеносными сосудами и энергетическими кабелями. Персонажу больше не нужно жать на спуск такого оружия – он может управлять им мысленно. Метаболизм персонажа перестраивается, делая его одним целым с оружием и позволяя тому черпать энергию или боеприпасы прямо из тела хозяина.

Игрок должен выбрать одно оружие своего персонажа – оно срастается с одной из его конечностей по выбору игрока, заменяя её от локтя (или иного сустава) и таким образом, лишая еретика кисти. Оружие может быть любого типа. Оно больше не требует никакого ухода или перезарядки. Если персонаж предан кому-то из богов, его оружие получает дополнительную особенность, если ещё не имело таковой:

Кхорн: оружие получает свойство « Разрывающее».

Слаанеш: оружие получает свойство «Калечащее (1к5)».

Нургл: оружие получает свойство «Отравленное (1)».

Тзинч: оружие получает свойство «Оружие Варпа».

Каменное сердце

Зрящие в бездны Варпа осознают, настолько ничтожны бывают вещи, что страшат смертных. Сердце персонажа не дрогнет перед ужасами материального мира, и лишь то, что лежит за его пределами ещё в силах напугать его.

Показатель особенности «Страх», которой обладают враги, для этого персонажа уменьшается на 1. «Страх (1)» на этого персонажа вообще не действует.

Кхорн: показатель особенности «Страх», что вызывают враги-воины (имперские гвардейцы, солдаты СПО, космодесантники), уменьшается ещё на 1.

Слаанеш: показатель особенности «Страх», что вызывает преданные слуги Бога-Трупа (Адепта Сороритас, священники и т. д.), уменьшается ещё на 1.

Нургл: показатель особенности «Страх», что вызывают другие слуги Хаоса, уменьшается ещё на 1.

Тзинч: показатель особенности «Страх», что вызывают враги, наделенные психическими способностями, уменьшается ещё на 1.

Странный голос

Течения Хаоса, пронизывающие всё тело персонажа, исказили и извратили его голосовые связки. Немногие счастливчики обнаруживают, что от этого их голоса стали глубже и звучнее, тогда как менее удачливые начинают пищать как взволнованные гроты или вообще теряют способность говорить членораздельно. Впрочем, куда вероятнее, что голос будет всё время изменяться в зависимости от обстоятельств.

В начале игровой сессии бросьте 1к10. Если выпало 4 или ниже, персонаж получает бонус +10 к проверкам «Запугивания» и штраф -10 к проверкам «Скрытности». Если выпало 5 или больше, он получает штраф -20 ко всем социальным проверкам. Этот эффект сохраняется до конца игровой сессии.

Странная походка

Странную походку могут вызвать много причин – от небольшого искажения пропорций тела до явного рас-

стройства рассудка. Так или иначе, персонаж обретает ненормальную манеру ходить – быть может, он будто скользит над землей, быть может – ходит боком, как краб или всегда чётко печатает строевой шаг.

Скорость передвижения персонажа падает вдвое.

Хвост

Силы Варпа наградили персонажа впечатляющим хвостом. Это не только знак статуса, но и могучее оружие.

Персонаж получает возможность атаковать хвостом. Это считается обычной безоружной атакой.

Кхорн: хвост персонажа подобен скорпиоьему и обладает свойством «Отравленное».

Слаанеш: хвост персонажа похож на извивающееся, вёрткое щупальце, а атаки им получают бонус +20 к Ближнему бою.

Нургл: хвост персонажа формой напоминает брюшко гигантской мухи, увенчанное жалом, с которого сочатся омерзительные выделения. Его воздействие понижает инициативу всех врагов в пределах 20 метров на 20.

Тзинч: этим ловким и гибким хвостом можно держать оружие так же как в руке и сражаться им.

Щупальце

Одна из конечностей персонажа иссыхает и преображается в бескостное щупальце или целый клубок таковых, растущих оттуда, где раньше была рука или нога.

Случайным образом выберите конечность персонажа. Если это рука, персонаж больше не может держать ей оружие (а значит, отныне он может пользоваться только одноручным оружием). Если это нога, его Скорость передвижения падает на 1. Впрочем, щупальце предоставляет бонус +10 к проверкам захвата и может проникать в узкие пространства, вроде вентканалов.

Вампирская жажда

Персонажа сжигает жажда, утолить которую может лишь определённое вещество. Не принимая его, еретик быстро и неотвратимо ослабнет. Несмотря на порождаемые этим неудобства, персонаж способен черпать силу из своей зависимости, что поможет ему двигаться по пути к величию.

Персонаж зависим от некоего вещества, выбранного игроком (требуется одобрение мастера). Это должно быть что-то, что можно получить от живого существа – кровь, костный мозг, спинномозговая жидкость. Если в ходе игровой встречи персонаж принимает это вещество, он до конца встречи получает дополнительное очко Тёмной славы. Если в ходе игровой встречи персонаж так и не примет этого вещества, он навсегда потеряет одно очко Выносливости. Учтите, что поглощение вещества необязательно смертельно для жертвы – а значит, еретик, теоретически, может использовать своих слуг как добровольных (или не очень) доноров.

Нечестивый голод

Обычная пища больше не насыщает персонажа, а рассыпается пеплом у него на языке. Отныне чтобы утолить голод и жажду, он вынужден черпать силы из бездонных источников Варпа. Что, несомненно, очень рискованно.

Персонаж больше не нуждается в еде или питье. Он может подолгу жить без пищи, не слабея и не умирая с голоду. Однако раз в месяц он должен предпринимать серьёзную (+0) проверку Выносливости. В случае провала он получает 1к5+1 очков Порчи (это считается провалом).

Кхорн: последователи Кхорна могут утолять нечестивый голод, убивая врагов Кровавого бога. Каждый убитый в течение месяца враг предоставляет персонажу бонус +5 к проверке Выносливости.

Слаанеш: прислужники Тёмного князя могут удовлетворять жажду множеством святотатств и излишеств. За каждое подобное деяние персонаж получает бонус +10 к проверке Выносливости.

Нургл: персонаж способен утолять голод, одаривая смертных плодами трудов Нургла. За каждую жертву, заражённую болезнью или убитую оружием с особенностью «Отравленное», персонаж получает бонус +5 к проверке Выносливости.

Тзинч: для последователей Великого интригана ложь и обман вкуснее самого изысканного вина. За каждый обман, совершенный ради достижения своих целей, персонаж получает бонус +10 к проверке Выносливости.

Прикосновение Варпа

Для каждого, кто стремится к величию, следуя путями Хаоса, почти не имеет значения то, что смертные называют «безумием» – они уже видели и делали то, что подкосило бы хрупкий рассудок любого из ручных шавок Императора. Впрочем, на пути к величию некоторые становятся настолько непостоянными и противоречивыми, так странно ведут себя и преследуют настолько непостижимые цели, что даже другим еретикам кажутся почти сумасшедшими.

Персонаж должен сделать бросок по таблице расстройств (см. стр.278) в соответствии с тем, кому он предан. Если персонаж – неприсоединившийся, таблицу выбирает мастер.

Приметное уродство

Прикосновение Имматериума изменяет персонажа, награждая приметной и узнаваемой мутацией.

Игроку и мастеру следует совместно подумать над тем, как именно изменилась внешность персонажа – быть может, у него появились цветные пятна на коже, фиолетовые волосы, чёрные вены, видные через кожу или нечто ещё более нечестивое. Игромеханически такая мутация накладывает штраф -20 на любые проверки, сделанные в попытке выдать себя за кого-то другого или скрыть свою внешность.

Варповое зрение

Персонаж видит мир таким, какой он есть – души смертных мерцают как лампадки в ночи, и вокруг них кружат хищники Варпа, подобные акулам, почуявшим кровь.

Персонаж способен буквально видеть души своих врагов. Все проверки «Бдительности» получают бонус +10, а все проверки «Проницательности» – штраф -10, поскольку персонажу становится непросто различать такие мирские вещи как выражения лиц.

Крылья

Губительные силы вняли мольбам персонажа о помощи и наделили его парой могучих крыльев, на которых он сможет летать и обрушиваться на своих врагов с небес.

Персонаж получает особенность «Летун» с показателем, равным его удвоенному бонусу Ловкости.

Кхорн: крылья персонажа чёрны и подобны крылам летучей мыши.

Слаанеш: из спины персонажа растут крылья, тонкие как паутина.

Нургл: крылья персонажа напоминают таковые у огромной мухи.

Тзинч: крылья персонажа покрыты перьями, как у великих демонов Тзинча.

Таблица 9-2 Конечности

Используйте эту таблицу, когда дар как-то изменяет одну из конечностей персонажа

Бросок к100	Конечность
01-16	Правая рука
17-23	Кисть правой руки
24-31	Пальцы правой руки
32-47	Левая рука
48-55	Кисть левой руки
56-63	Пальцы левой руки
64-71	Правая нога
72-79	Стопа правой ноги
80-82	Пальцы правой ноги
83-90	Левая нога
91-97	Левая стопа
98-100	Пальцы левой ноги

Таблица 9-3 Части тела

Используйте эту таблицу, когда дар как-то изменяет одну из частей тела персонажа

Бросок к100	Часть тела
1-5	Голова
6-9	Лицо
10-21	Шея
22-37	Правая рука
38-53	Левая рука
54-70	Торс
71-87	Правая нога
88-100	Левая нога

Таблица 9-4 Случайные существа

Используйте эту таблицу, когда вам нужно выбрать случайное животное – например, то, на которое персонаж становится похож внешне или чьи повадки перенимает

Бросок к10	Часть тела
1	Птица
2	Рогатый скот (грокс, бык, баран, козёл и т. д.)
3-4	Насекомое
5-6	Примат
7-8	Пресмыкающееся
9-10	Хищник

Хаос внутри меня

Варп насколько переполняет тело персонажа, что его потоки сочатся и струятся из глаз, носа, рта и даже проступают на коже. Персонаж получает бонус +10 ко всем социальным проверкам по отношению к другим приверженцам Тёмных богов. В отношении всех остальных – например, ксеносов или жителей ненавистного Империума – он получает только +10 к проверкам «Запугивания».

Кхорн: тело персонажа источает жар адских кузниц Кхорна, и сам воздух вокруг него дрожит и искажается. Будучи Вовлечены в ближний бой с этим персонажем, его враги получают штраф -10 к Ближнему бою.

Слаанеш: тело персонажа источает усыпляющий мускусный запах, что отвлекает и сбивает с толку врагов. Все противники в радиусе десяти метров получают -10 к Силе воли.

Нургл: вокруг персонажа постоянно кружит облако заразных мух. Все враги в радиусе десяти метров от него получают -5 к инициативе.

Тзинч: тело персонажа окутывают потрескивающие и ярящиеся разряды эфирных энергий, обжигающие всё, к чему он прикоснётся. Персонаж получает +2 к урону в ближнем бою.

Милости Тёмных богов

Персонажи, преданные одному из Тёмных богов Хаоса могут вместо броска по таблице даров получить милость от своего покровителя. Сперва персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Тёмной славы. Успех знаменует то, что ему удалось привлечь внимание своего бога и получить от него милость, определяемую броском по соответствующей таблице. Провал вынуждает персонажа вместо этого сделать обычный бросок по таблице «Дары богов».

Обратите внимание, что некоторые из милостей – это метки богов Хаоса. Они работают точно так же как метки, описанные на стр. 78. Если персонаж уже получил метку, он должен перебрасывать этот результат. Персонаж может получить метку в качестве милости, даже если у него нет двадцати улучшений, связанных с этим богом – хватит и пяти (чтобы считаться преданным). Если персонаж когда-либо перестанет быть преданным этому богу, он потеряет его метку, как описано на стр. 78.

МИЛОСТИ СЛААНЕШ

Чтобы привлечь мучительное внимание Тёмного князя Хаоса, его будущий чемпион должен подвергать своё тело и душу всяческим излишествам и вечно искать большего. Ему придётся превратить себя в живое воплощение лихорадочного кощунства и нечестивого совершенства. Немногие смогут вынести это, но выживших ждёт невозможная острота чувств и ощущений.

Демоническое имя

Персонаж получает тайное имя, состоящее из непостижимых гласных и согласных, произносимых на

свистяще-переливчатом языке служителей Слаанеш.

Персонаж получает +1к5 Тёмной славы. Однако если это имя станет известно врагу, этот враг сможет использовать дополнительное очко Тёмной славы (или очко Судьбы) в сражении с обладателем имени. Самые могущественные слуги Хаоса имеют множество имён, так что эту милость можно получить несколько раз.

Демоническое оружие

Персонаж получил один из самых желанных даров, что может заслужить слуга Губительных сил – демоническое оружие, питаемое сущностью демона Хаоса.

Персонаж может создать себе демоническое оружие, содержащее сущность демонетки, как описано на странице 192.

Лик Слаанеш

Обличие Тёмного князя Хаоса одновременно совершенно чудовищно и до боли прекрасно – по крайней мере, на взгляд простых смертных. Не мужское и не женское, не человеческое и не чужацкое – это лицо порабощает душу и подавляет все остальные желания. По сравнению с ним любое другое – безжизненная маска. Черты, что обретает персонаж, лишь немного напоминают лик Князя наслаждений, но все равно порабощают каждого взглянувшего своим тёмным очарованием.

Персонаж получает особенность «Страх (2) (Пугающий)» или увеличивает уровень уже имеющегося «Страха» на +1 (но не более 4). Кроме того, персонаж получает талант «Связи (Смертные последователи Слаанеш)».

Гермафродит

Говорят, что Слаанеш – это и мужчина, и женщина, и ни то, ни другое. Взгляд простого смертного не в силах распознать истинную природу Князя наслаждений, и любые термины послужат лишь бледной тенью чудовищной правды. Тело персонажа меняется в подражание своему покровителю – например, у него может вырасти столь характерная для слуг Слаанеш единственная грудь или другие до жути привлекательные, но совершенно бесполые черты. Персонаж становится предметом обожания всех вокруг – как мужчин, так и женщин, а сам начинает ощущать себя чем-то бесформенным и бесполым, и больше не видит смысла в таких понятиях как «мужественность» и «женственность».

Всякий раз, когда персонаж успешно проходит любую социальную проверку, количество ступеней успеха удваивается.

Таблица 9-5 Милости Слаанеш

Бросок к100	Полученная милость
01-16	Демоническое имя
17-32	Демоническое оружие
33-48	Лик Слаанеш
49-64	Гермафродит
65-84	Метка Слаанеш
85-100	Тысяча и одно чувство

Мутации и время

Предполагается, что мутации, полученные еретиком, проявляются в момент передышки в кампании – некоторые являются во вспышке ослепляющего света, другие медленно развиваются несколько дней. Особенно уместно это будет, если между приключениями герои скрываются в некоем логове, где им ничто не угрожает, а торопиться некуда. Впрочем, порой еретик может заслужить очередной дар Хаоса в ходе игровой встречи, конец которой не предполагает передышки – таким образом, у героя не будет времени вознести нужные молитвы к Тёмным богам и попросить у них помощи. В таких случаях мастеру стоит отложить возникновение мутации до более подходящего мига или обставить новый дар или милость как чудесный ответ Тёмных богов на мольбу, вознесенную прямо в ходе отчаянной битвы. Мастер может решить, что дар вступает в силу немедленно или будет «расти» несколько часов или дней – в зависимости от конкретного дара и обстоятельств. Кроме того, развивающаяся мутация может временно сделать персонажа беспомощным – например, рука, постепенно обращающаяся в щупальце, будет бесполезна несколько дней.

Метка Слаанеш

Персонаж настолько беспокоен и непостоянен, а его душа в мрачных глубинах Моря душ сияет таким чёрным светом, что привлекает мимолётное внимание самого Тёмного князя Хаоса. Слаанеш прикасается к персонажу, даруя ему свою метку и требуя его душу навечно. Пережившего это будут терзать такие амбиции и желания, что целые миры станут трепетать, едва услышав его имя. Охваченному столь тёмными страстями еретику никакие ощущения не покажутся запретными.

Персонаж получает талант «Обострённые чувства (Все)» и особенность «Сверхъестественная Общительность (+2)». Кроме того, по решению мастера, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Тысяча и одно чувство

Испытавшие прикосновение Тёмного князя бесконечно ищут все более сильных ощущений, и радости материальной вселенной для них блёкнут. Большинство оказываются пленниками собственных чувств, неспособными ощущать всё, что лежит за пределами возможностей смертного тела, в котором они родились. Персонаж же был одарён целым букетом иных чувств, даже самые простые из которых намного превосходят врождённые. Вооруженный множеством новых способов чувствовать, еретик вновь врывается во вселенную, намеренный сполна изведать каждое ощущение.

Всякий раз, когда персонаж успешно проходит проверку «Бдительности», количество ступеней успеха удваивается.

МИЛОСТИ НУРГЛА

В отличие от своего брата – Кровавого бога – Дедушка Нургл всегда рад ответить на мольбы слабых и жалких. Для Отца чумы их униженные причитания – все равно, что радостный хор, и он с удовольствием дарует вечную жизнь стоящим на пороге смерти.

Смех в том, что приняв этот дар, жертва навлекает на себя вечное проклятие и становится разносчиком прославленных болезней Нургла.

Необъятные телеса

Тело персонажа набухает и раздувается, отчего он становится похож на самого Папу Нургла. Внутренности еретика разбухают, кожа слезает, из открывшихся язв сочится гной, но обладатель столь чудовищного обличия обретает невероятную силу и живучесть.

Персонаж получает +5 ран и особенность «Размер (Огромный)», но больше не может бегать.

Демоническое имя

Учётчикам Нургла ведомы, как названия каждой болезни, терзающей мир смертных, так и истинные имена слуг Дедушки. Персонажу нарекают такое имя, ставя его в один ряд с обитателями изобильных Садов Разложения.

Персонаж получает +1к5 Тёмной славы. Однако если это имя станет известно врагу, этот враг сможет использовать дополнительное очко Тёмной славы (или очко Судьбы) в сражении с обладателем имени. Самые могущественные слуги Хаоса имеют множество имён, так что эту милость можно получить несколько раз.

Демоническое оружие

Персонаж получил один из самых желанных даров, что может заслужить слуга Губительных сил – демоническое оружие, питаемое сущностью демона Хаоса.

Персонаж может создать себе демоническое оружие, содержащее сущность чумоносца, как описано на странице 192.

Лик Нургла

Персонаж благословлён, должно быть, самым отвратительным обликом на свете – он похож на самого Отца Нургла. Его плоть раздувается и лопается, открывая таящуюся внутри гниль и разложение. Лицо еретика – это лицо залежалого трупа, чьи глаза сверкают весельем и тёмным великодушием, а в вечно осклабленной, полной гнилостной мокроты пасти прыгают и скачут крошечные нурглинги.

Персонаж получает особенность «Страх (2) (Пугающий)» или увеличивает уровень уже имеющегося «Страха» на +1 (но не более 4). Кроме того, персонаж получает талант «Связи (Смертные последователи Нургла)».

Метка Нургла

Персонаж отмечен как служитель Дедушки Нургла и для него подготовлено место в вечной процессии, идущей по чумным садам.

Персонаж получает особенности «Порождение кошмаров» и «Сверхъестественная Выносливость (+1)». Кроме того, по решению мастера, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Гниль Нургла

Еретик удостоился стать носителем Гнили Нургла – самой заразной и больше всего радующей Дедушку болезни. Сам персонаж не может умереть от неё, но каждое его прикосновение передаёт Гниль другим, заражая и убивая их.

Персонаж может потратить полное действие и сделать бросок к100. Фактически, это проверка Порчи – если выпавшее число ниже или равно общему количеству очков Порчи, все, кто находится в Х метров от персонажа, получают 1к10 единиц урона со свойствами «Осквернённое» и «Отравленное (4)». Х равен бонусу Порчи персонажа. От этого урона не спасает броня, если только она не герметичная. На существ, преданных Нурглу, эта способность не действует.

Таблица 9-6 Милости Нургла

Бросок к100	Полученная милость
01-14	Необъятные телеса
15-28	Демоническое имя
29-42	Демоническое оружие
43-55	Лик Нургла
56-72	Метка Нургла
73-86	Гниль Нургла
87-100	Вместилище нурглингов

Вместилище нурглингов

Под кожей персонажа начинает расти нечто омерзительное, отчего она растягивается и пульсирует. Вскоре на теле еретика образуются нарывы, что превращаются в гнойники, из которых вылупляются крошечные нурглинги. Эти малютки обитают в укромных уголках тела персонажа, находя тепло и пропитание в самых неожиданных местах. Они пылко преданы своему хозяину и будут сражаться со всей вязкостью,

чтобы защитить свой дом.

Один раз за бой, персонаж может извергнуть их своих внутренностей количество нурглингов, равное своему бонусу Порчи.

МИЛОСТИ КХОРНА

Повелитель битв немногих удостаивает своего внимания, но те, кому удалось обратить на себя его взор, без сомнения, лучшие воины в галактике. Многие пользуются дарами Кхорна, чтобы собирать вокруг себя полчища кровожадных дикарей и покорять миры, системы и целые сектора. На самом деле, Медному богу нет дела до таких завоевателей, ибо настоящую силу нельзя получить в дар – ей нужно обладать самому.

Ошейник Кхорна

Вокруг шеи персонажа появляется медный ошейник, усеянный острыми шипами и знаками Кровавого бога. Новый обладатель никогда не сможет снять этот выкованный в оружейных Кхорна дар, но тот способен защитить своего носителя от колдовства.

Этот дар работает точно так же, как талант «Ритуал презрения Кровавого бога» (см. стр. 120) с той разницей, что для сопротивления психосилам не требуется проверка Силы воли.

Демоническое имя

На краткий миг Кровавый бог обращает свой взор на смертного и признает его одним из своих слуг. Он дарует или раскрывает еретику его истинное имя – то, под которым его знают обитатели Царства Хаоса.

Персонаж получает +1к5 Тёмной славы. Однако если это имя станет известно врагу, этот враг сможет использовать дополнительное очко Тёмной славы (или очко Судьбы) в сражении с обладателем имени. Самые могущественные слуги Хаоса имеют множество имён, так что эту милость можно получить несколько раз.

Демоническое оружие

Персонаж получил один из самых желанных даров, что может заслужить слуга Губительных сил – демоническое оружие, питаемое сущностью демона Хаоса.

Персонаж может создать себе демоническое оружие, содержащее сущность кровопускателя, как описано на странице 192.

Таблица 9-7 Милости Кхорна

Бросок к100	Полученная милость
01-12	Ошейник Кхорна
13-24	Демоническое имя
25-36	Демоническое оружие
37-48	Лик Кхорна
49-60	Оружие во плоти
61-72	Длань Кхорна
73-88	Метка Кхорна
89-100	Чистота агрессии

Лик Кхорна

Кровавый бог наделяет персонажа частицей собственного облика – или такого его проявления, что смертные в силах воспринять. Это лицо – само воплощение жажды кровопролития; в глазах еретика сверкают отсветы костяных печей Кхорна, а из ноздрей струится чёрный дым каждого погребального костра, что когда-либо был возожжён.

Персонаж получает особенность «Страх (2) (Пугающий)» или увеличивает уровень уже имеющегося «Страха» на +1 (но не более 4). Кроме того, персонаж получает талант «Связи (Смертные последователи Кхорна)».

Оружие во плоти

Кровавый бог внял молитвам своего чемпиона и даровал его верному оружию частицу своей силы, срастив его с телом хозяина.

Одно главное оружие персонажа намертво срастается с рукой. Это оружие никак нельзя выбросить или оставить. При этом оно считается оружием Отличного качества (если ещё не было таковым), не требует ухода, не может сломаться и не расходует боеприпасов. Это оружие может стать оружием наследия.

Длань Кхорна

Одна из рук персонажа вырастает вдвое или втрое, а ногти на ней обретают прочность железа. Это длань Кхорна – орудие, которым избранные последователи насаждают волю Кровавого бога, волю, требующую убивать всех и каждого.

Атаки, совершаемые дланью Кхорна, не считаются безоружными и наносят 2к10+бонус Силы единиц урона с Бронебойностью 8 (см. стр. 243).

Метка Кхорна

Похожая на череп нечестивая руна Кхорна появляется на коже персонажа, посвящая его душу Кровавому бога и отмечая его как одного из избранных Кхорна.

Персонаж получает талант «Сопротивляемость (Психосилы)» и особенности «Свирепый натиск (4)» и «Сверхъестественная Сила (+2)», если ещё не имел таковых. Кроме того, по решению мастера, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Чистота агрессии

Персонаж благословлён полным пониманием воли Кхорна – все чувства, кроме тех, что подталкивают к кровопролитию, отныне покинули его разум. Каждый встречный для него – враг, и это взаимно.

Персонаж получает таланты «Враг (Все и каждый)» и «Ненависть (Все и каждый)».

МИЛОСТИ ТЗИНЧА

Чтобы заслужить благосклонное внимание Меняющего пути, смертный должен показать, что он способен постичь частицу невообразимых планов Тзинча, видеть истинную природу действительности и подчинять её своей воле. Принимая милости Тзинча, смерт-

ный получает такую силу и возможности, что лишь один разум из миллиардов – даже не миллионов! – способен осознать их и остаться целым.

Смена путей

Персонаж открывается чистой, непостижимой воле Тзинча, и Бог перемен полностью меняет облик своего последователя на угодный ему.

Персонаж теряет сознание на 1к10 часов. Очнувшись, он обнаруживает, что все дары, что он получал прежде, пропали и сменились на новые. Случайным образом определите замену каждому дару и милости (старые дары заменяются новыми дарами, старые милости – новыми милостями). Если у персонажа нет никаких мутаций, перебрасывайте эту милость.

Демоническое оружие

Персонаж получил один из самых желанных даров, что может заслужить слуга Губительных сил – демоническое оружие, питаемое сущностью демона Хаоса.

Персонаж может создать себе демоническое оружие, содержащее сущность ужаса, как описано на странице 192.

Демоническое имя

Персонаж воззвал к Тзинчу, и тот признал его одним из своих слуг, раскрыв еретику имя, под которым его знают в Царстве Хаоса.

Персонаж получает +1к5 Тёмной славы. Однако если это имя станет известно врагу, этот враг сможет использовать дополнительное очко Тёмной славы (или очко Судьбы) в сражении с обладателем имени. Самые могущественные слуги Хаоса имеют множество имён, так что эту милость можно получить несколько раз.

Удивительное раздвоение

Персонаж удостаивается по-настоящему диковинной милости, сполна отражающей всю непостижимость планов Тзинча. Когда еретик погибает, его тело плавится и растекается мерцающими ручейками для того, чтобы обратиться в двух голубых ужасов, младших демонов Тзинча.

Порой Хаос так хаотичен…

Хаос – поразительно своевольная сущность, неподвластная жалким законам материальной вселенной. Ни время, ни логика, ни здравый смысл в нём не значат ничего. Может случиться так, что даруемые им мутации окажутся несовместимыми. Само собой персонаж, ноги которого уже срослись в змеиный хвост, не сможет обзавестись лошадиными копытами – ведь у него уже нет ног. Игрокам и мастерам всегда стоит хорошо продумывать, как именно проявляются мутации персонажа и, если очередной дар богов выглядит совершенно неуместным – просто перебрасывать его. Не злоупотребляйте этим правилом, чтобы избавляться от нежелательных даров – на каждый переброс мастер должен дать разрешение.

Кроме того, мутации могут настолько изменить персонажа, что он уже не сможет носить обычные доспехи или пользоваться некоторыми устройствами. Еретик, привыкший к силовой броне и получивший вторую голову определенно должен отдать доспех еретеху на переделку. Игрокам и мастерам нужно помнить об этом. Для того, чтобы переделать или заменить оружие и броню используется Тёмная слава.

Если персонаж погибает, он мгновенно заменяется на двух розовых ужасов (см. стр. 354), которыми игрок может управлять до конца столкновения. Помните, что каждый из этих младших демонов, будучи убитым, разделяется на двух голубых ужасов. Персонаж всё так же может сжигать Тёмную славу, чтобы выжить – тогда он воспрянет из останков этих демонов в начале следующей игровой сессии.

Лик Тзинча

Отныне персонаж ликом схож с самим Богом перемен. Черты его лица постоянно меняются, то и дело обретая непостижимое сходство с образом Тзинча, а глаза, нос и рот жутковато блуждают с места на место.

Персонаж получает особенность «Страх (2) (Пугающий)» или увеличивает уровень уже имеющегося «Страха» на +1 (но не более 4). Кроме того, персонаж получает талант «Связи (Смертные последователи Тзинча)».

Огненная рука

Одна из рук персонажа заменяется на руку огневика Тзинча, и отныне способна испускать поток мутагенного пламени из своей культи.

Одна случайно выбранная рука заменяется рукой огневика Тзинча – кривой конечностью с кистью, что может превращаться в широко распахнутую и ощетинившуюся зубами пасть, способную изрыгать пламя. Персонаж может использовать эту руку для дистанционных атак, как если бы это было оружие с профилем: 10 м., О/-/-, 1к10+бонус Интеллекта Э, ББ 0, Распыляющее, Осквернённое, Оружие Варпа.

Великий ум

Воля Тзинча наделила персонажа могучим разумом, способным осознать часть великого плана Бога перемен и помочь ему мыслями и деяниями.

Всякий раз, когда персонаж проходит проверку «Логики», количество ступеней успеха в ней удваивается.

Метка Тзинча

Тзинч открыл персонажу малую толику своего великого плана на вселенную, достаточную, чтобы сделать своего слугу сильнее, но не обратить его душу в пепел. Персонаж навсегда отмечен таинственной руной Тзинча, выжженной у него на коже, а его душа обещана Богу перемен.

Персонаж получает особенность «Сверхъестественная Сила воли (+1)» и талант «Пси-рейтинг

Таблица 9-8 Милости Тзинча

Бросок к100	Полученная милость
01-11	Смена путей
12-22	Демоническое имя
23-33	Демоническое оружие
34-44	Удивительное раздвоение
45-55	Лик Тзинча
56-66	Огненная рука
67-78	Метка Тзинча
79-89	Великий ум
90-100	Кузнец Варпа

(+1)». Также он получает особенность «Псайкер», если ещё не имел таковой. Отныне он считается связанным псайкером, которому покровительствует Тзинч. Кроме того, по решению мастера, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Кузнец Варпа

Персонаж был одарён способностью управлять потоками Варпа так, как если бы сам был рождён в его непознаваемых недрах, а не в царстве смертных.

Персонаж получает талант «Пси-рейтинг (+2)» и особенность «Псайкер», если ещё не имел таковой. Отныне он считается связанным псайкером, которому покровительствует Тзинч.

Тёмная слава

« Я — Крокс, великий воевода воевод. Взгляните на мои деянья и дрожите!"

– надпись на разрушенном монументе на Ч'Ка

Тёмная слава – это десятая характеристика в **Black Crusade**, которой наделены не все персонажи. В целом, она следует обычным правилам характеристик, изложенным на странице 34 и в этом плане очень похожа на Ближний Бой , Силу, Интеллект и остальные. Тем не менее, у Тёмной славы есть собственные правила, что отличают её от всех остальных характеристик.

В **Black Crusade** Тёмная слава служит игромеханическим отражением репутации персонажа и его положения в кругу союзников, мерой известности среди врагов и полезности тёмным и ужасным силам Варпа. Также она показывает силу личности персонажа и его грозную славу. Это мера не только репутации, но и могущества. Она позволяет еретикам совершать поразительные деяния, справляться с непосильными задачами и обманывать саму смерть.

Но Тёмная слава может не только расти, но и теряться. Гибель, бесчестье, поражения – всё это снижает показатель Тёмной славы, низвергает еретика в бесславие и безвестность, обращая его в ещё одну проклятую душу в галактике позорных неудач. Такая участь нередко бывает хуже смерти и губительнее болтерного снаряда в голову.

Тёмная слава связана с Порчей – эти две характеристики дополняют друг друга. Подробнее об этом будет рассказано ниже.

ПОЛУЧЕНИЕ ТЁМНОЙ СЛАВЫ

Есть несколько путей заслужить Тёмную славу; её накопление – одна из главных целей для любого персонажа **Black Crusade.** Сильный и умелый еретик будет обладать более высоким показателем, чем новичок. Все персонажи игровой системы начинают с 19+1к5 единицами Тёмной славы. Увеличить эту характеристику можно описанными ниже способами.

Покупка улучшений

Первый способ повышения Тёмной славы типичен для характеристик. Еретики могут тратить очки Опыта на покупку улучшений Тёмной славы (см. стр. 77). В этом отношении Тёмная слава следует обычным правилам на улучшение характеристик, но имеет два отличия. Во-первых, каждое улучшение Тёмной славы на +5 стоит 500 очков Опыта, что делает её дорогой характеристикой. Кроме того, если Тёмная слава персонажа равна 40 или выше, персонаж не может растить её за счет покупки улучшений. Во-вторых, персонаж может приобретать улучшение Тёмной славы неограниченное количество раз (но только до тех пор, пока его Тёмная слава ниже 40).

Это отражает то, как еретик зарабатывает Тёмную славу (признание и репутацию) своими деяниями, буквально употребляя опыт на то, чтобы прославится. Это самый простой, но и самый дорогой способ заработать славу. Еретик, что потратит весь опыт на неё, останется без нужных умений.

Получение в награду

Второй способ повысить Тёмную славу – это получить её в награду. Аналогично с тратой очков Опыта, подразумевающей, что еретик совершает что-то прославляющее его, некоторые поступки могут принести Тёмную славу сами по себе. Самой частой наградой за воплощение сговоров будет именно Тёмная слава (см. стр. 274).

Этот способ привлекает тем, что не требует затрат опыта. С другой стороны, так получать Тёмную славу сложнее, а поражение обернётся серьёзными проблемами. Наиболее мудрым путём для большинства еретиков будет равновесие между тратами опыта и претворением в жизнь сговоров.

ПРЕИМУЩЕСТВА ТЁМНОЙ СЛАВЫ

Тёмная слава даёт еретику много преимуществ. Главное из них – набор особых способностей, похожих на те, что предоставляют очки Судьбы (об очках Судьбы подробнее см. стр. 363). В отличие ото всех остальных ролевых игр во вселенной Warhammer 40000, в **Black Crusade** персонажи игроков не используют очки Судьбы, поскольку те символизируют благосклонность Бога-Императора, отвергнутого еретиками. Тем не менее, у героев этой системы есть удача, умение и изменчивая милость их нечестивых богов.

Очки Тёмной славы

Вместо очков Судьбы, еретики наделены очками Тёмной славы, которые действуют очень похоже. Персонажи могут тратить их в ходе игры на особые способности. Разница между очками Судьбы и очками Тёмной славы заключается в том, как они зарабатываются и как теряются.

Каждый еретик обладает количеством очков Тёмной славы, равным своему бонусу Тёмной славы (т. е. количеству полных десятков в показателе). Таким образом, еретик с Тёмной славой 38 имеет 3 очка Тёмной славы. В ходе игры еретик может тратить эти очки

Таблица 9-9 Способности, даваемые Тёмной славой

Количество ОП	Способности
0-20	· Еретик немедленно сбрасывает все набранные уровни Усталости. · Еретик немедленно восстанавливает 1к5 ран и весь Критический урон (но эффекты Критического урона и критических попаданий сохраняются) · Еретик может получить бонус +10 на одну проверку (до броска)
21-60	·Еретик немедленно восстанавливает 1к5+1 ран и весь Критический урон (но эффекты Критического урона и критических попаданий сохраняются) · Еретик может перебросить одну проваленную проверку характеристики (с теми же бонусами и штрафами). Результат второго броска окончателен. · Еретик может добавить одну ступень успеха к успешной проверке.
61-100	· Еретик немедленно восстанавливает 1к10 ран и весь Критический урон (но эффекты Критического урона и критических попаданий сохраняются) · Еретик считается выбросившим 10 в броске Инициативы · Еретик немедленно сбрасывает Оглушение

на дополнительные способности. Потраченные таким образом очки восстанавливаются в начале новой игровой встречи.

Особые способности

Первое преимущество Тёмной славы – это особенные способности, что она даёт еретику. Такие умения позволяют справляться с неудачами и обращать поражения в победы. Еретик с высокой Тёмной славой сможет делать это чаще – быть может, это случается, потому что силы Хаоса благоволят слугам, что прославились злодеяниями, а быть может просто потому что тот, кто уже сумел прославиться, очевидно, более умел и искусен чем обычный человек.

Таблица 9-9 «Способности, даваемые Тёмной славой» описывает все особые способности, что даёт Тёмная слава.

Обратите внимание, что доступ к более могущественным способностям зависит от количества очков Порчи, что набрал еретик. Имея 0-20 очков Порчи, хаосит обладает относительно слабыми (но всё равно полезными) умениями, тогда как при 21-60 и 60-100 очках его арсенал серьезно увеличивается. Поэтому еретик, что намерен широко использовать способности, даруемые Тёмной славой, должен повышать и общее количество очков Порчи, позволяя энергиям Варпа проникать в его тело и менять его.

Стоит отметить, что некоторые способности усиливаются с ростом Порчи, но еретик всегда может использовать свои способности на более слабом уровне, чем уже обладает.

Наконец, у еретиков, преданных кому-то из Тёмных богов (см. стр. 74), особые способности изменятся, чтобы лучше отразить покровительство избранного ими бога. **Таблица 9-10** «Тёмная слава и Тёмные боги» описывает эти изменения. В каждом случае одна из способностей усиливается, а другая – ослабляется или вовсе теряется. Неприсоединившиеся же используют способности Тёмной славы так, как они описаны в **таблице 9-9**, не получая никаких специальных бонусов или штрафов.

Если не указано обратного (как в случае со способностями, связанными с проверками характеристик), еретик может использовать эти способности в любой миг своего хода.

Как указано выше, за одну игровую встречу, каждый еретик может применить особые способности количество раз, не превышающее его бонус Тёмной славы.

Получение предметов

Второе применение Тёмной славы – это получение предметов. В отличие от Империума Человека, царство Хаоса и миры за пределами Империума не могут похвастаться здоровой экономикой, крепкой структурой общества или единой валютой. Персонаж не может просто купить нужные вещи на рынке или в магазине. Если среди награбленной добычи нужной вещи не найдётся, еретик может потребовать или выменять её у других изгоев, как следует надавив на них, подкупив, оказав ответную услугу или просто запугав.

Такие взаимоотношения в **Black Crusade** моделируются через проверки Тёмной славы (как и любая

Таблица 9-10: Тёмная слава и Тёмные боги

Бог Хаоса	Преимущество	Недостаток
Нургл	Все уровни: когда еретик тратит очко Тёмной славы на восстановление ран, считается, что он выбросил на кости, определяющей количество восстановленных ран, наибольшее число.	Еретик не может тратить очки Тёмной славы на переброс проваленных проверок характеристик.
Кхорн	Уровень 2: еретик может потратить одно очко Тёмной славы, чтобы мгновенно пройти проверку Ближнего Боя или Дальнего Боя с одной ступенью успеха. Очко нужно потратить до броска.	Когда еретик тратит очко Тёмной славы на восстановление ран, он восстанавливает на две раны меньше, чем обычно (до минимума в 1).
Слаанеш	Уровень 2: получив критическое попадание, еретик может немедленно потратить одно очко Тёмной славы, чтобы проигнорировать любой эффект, вызванный этим попаданием (кроме потери конечностей или придатков, смерти и оглушения)	Еретик не может тратить очки Тёмной славы, чтобы сбросить оглушение.
Тзинч	Уровень 1: еретик может потратить очко Тёмной славы, чтобы добавить одну ступень успеха к успешной проверке. Уровень 2: еретик может потратить очко Тёмной славы, чтобы добавить 1к5 ступеней успеха к успешной проверке.	Еретик не может тратить очки Тёмной славы на то, чтобы получить бонус +10 к проверкам характеристик

другая характеристика, Тёмная слава позволяет предпринимать проверки). Успешные проверки приносят персонажу всё необходимое.

Процесс проходит в два этапа. Сперва еретик решает, что он хочет получить, а мастер решает, возможно ли это. Очевидно, что немалую роль играет текущее местоположение персонажей – на феодальном мире вряд ли найдутся лазганы, не говоря уже о плазмоганах, а осквернённая кузница магоса Тёмных Механикус легко снабдит еретиков таким оружием.

Второй шаг – сама проверка. Показатель Тёмной славы для неё модифицируется редкостью нужного предмета, его качеством и количеством. Подробнее описание см. ниже.

Определение Доступности

Прежде чем пытаться получить нужный предмет или услугу, еретик должен определить, насколько просто ему будет достать искомое. Для этого нужно предпринять следующие шаги:

- Игрок решает, что хочет получить его персонаж, и сообщает мастеру
- Игрок находит в правилах Доступность искомого предмета или услуги
- Мастер решает, можно ли в принципе достать искомое в текущих обстоятельствах. Он волен решить так, как сочтёт нужным, но помните, что редкие технореликвии могут найтись даже на самых примитивных мирах. Их поиск, конечно, будет сложнее (**см. таблицу 9-11**). Но если мастер сказал «это невозможно» – значит, это невозможно, и нужную вещь придётся искать где-то ещё. Если предмет всё-таки можно найти, игрок может попытаться получить его, предприняв проверку (см. ниже).

Проверка Приобретения

Для того, чтобы получить предмет или услугу, еретик предпринимает проверку Тёмной славы. Её сложность зависит от трёх описанных ниже факторов, каждый из которых должен быть учтён перед броском.

- Уровень Доступности предмета или услуги
- Количество предметов или услуг
- Качество предметов или услуг
- Все эти модификаторы перечислены в **таблице 9-11**.

После того как все модификаторы будут применены, еретик предпринимает проверку Тёмной славы. В случае успеха, он получает предмет или услугу. В случае провала – не получает. Он не может бросать эту проверку второй раз прямо сейчас – только когда изменятся какие-то обстоятельства (вырастет его Тёмная слава, он окажется в другом месте, совершит что-то, что может приблизить его к нужному предмету или услуге).

Если после применения всех модификаторов Тёмная слава еретика, окажется больше 100, он получает нужный предмет или услугу без броска – очевидно, что столь расхожие вещи недостойны отдельной проверки. Если после применения всех модификаторов, Тёмная слава еретика упадет ниже 0, он не может даже пытаться – нужного предмета не найти.

Помните, что описанные выше броски костей – не более чем голая игромеханика. В самой игре далеко не все будет так просто и скучно. Игрокам и мастеру следует вместе сделать этот процесс более сюжетным.

Суть проверок Тёмной славы заключается в том, что еретик пытается получить нужные предметы, полагаясь на свою репутацию. Первое, о чем должен подумать мастер – это как и от кого персонаж может этот предмет получить (вряд ли он появится просто из ниоткуда). Количество вариантов не знает границ. Вот лишь пара примеров:

- Вождь дикого племени с заражённого Варпом мира владеет собранием предметов, передававшихся в его племени из поколения в поколение. Он может поднести один из таковых в дар могущественному воину Тёмных богов.
- Шайка пиратов может совершать свои налёты по указке могущественного и знаменитого покровителя, получая от него кое-что взамен.
- Магос Тёмных Механикус с осквернённой кузницы может предложить прославленному воину Хаоса оружие, чтобы заручиться его поддержкой или избежать его гнева.

Таблица 9-11 Модификаторы на проверки Приобретения

Доступность	**Модификатор**	**Пример**
Повсеместная	+70	-
Изобильная	+50	-
Распространённая	+30	-
Обычная	+20	-
Средняя	+10	-
Скудная	+0	-
Редкая	-10	-
Очень редкая	-20	-
Чрезвычайно редкая	-30	-
Почти уникальная	-50	-
Уникальная	-70	-
Количество	**Модификатор**	**Пример**
Один предмет	+10	1 предмет
Несколько штук	+0	2-4 предмета
Много	-10	5-10 предметов
Очень много	-20	11-100 предметов
Хватит на целый легион	-40	101-1000 предметов
Невозможно много	-60	1001+ предметов
Качество	**Модификатор**	**Пример**
Низкое	+10	Костяное оружие
Среднее	+0	Обычная ряса
Хорошее	-10	Оружие, сделанное еретехом
Отличное	-20	Оружие, искусно сделанное магосом Тёмных Механикус

Игрок, со своей стороны, должен решить, как он получает нужные предметы – очаровывает или обманывает, обещает помощь или товары на обмен или даже грозит расправой. Успех или провал такой проверки не только покажет, помог избранный способ или нет, но и может послужить во благо сюжета. Если враждебная банда отвергает помощь еретика, он может отомстить в будущем, а племя, что преподнесло ему древний силовой меч, может стать ценным союзником в будущих замыслах.

Наконец, помните, что любые попытки использовать Тёмную славу, чтобы получить какой-то предмет на имперском мире, получают дополнительный штраф -10.

Получение услуг

Порой еретику могут потребоваться услуги кого-то постороннего. Это может быть кто угодно – от демона-фамилиара до банды космодесантиков Хаоса.

Получение услуг действует по тем же правилам, что получение предметов – применяется проверка Тёмной славы. Мастер определяет доступность услуги, исходя из таблицы 9-13. Он же решает, как долго можно пользоваться полученными услугами.

Помните, что предпринимая обычную проверку Тёмной славы для получения услуг, еретик выступает как наниматель для более слабого. Чтобы заручиться поддержкой равного, требуется Встречная проверка Тёмной славы (см. следующий раздел).

Манипуляции

Еретики могут прямо или косвенно диктовать свою волю другим людям. Это может пригодиться при борьбе за власть в глубинах Вопящего вихря или порабощении ульевого культа. В таких случаях мастер может потребовать Встречной проверки Тёмной славы.

Для того чтобы вынудить кого-то поступить по-своему, еретик предпринимает встречную проверку своей Тёмной славы против Тёмной славы человека или организации, которой он пытается навязать свою волю. И персонаж, и его противник бросают проверки против своих показателей Тёмной славы. Тот, кто набрал больше успехов (или меньше провалов), побеждает. Если величина Тёмной славы противника нигде не указана, мастер может определить её сам, с оглядкой на **таблицу 9-12.**

Если в проверке побеждает еретик, он навязывает свою волю противнику или вынуждает его подчиняться своим приказам в одной конкретной области. Проваливший проверку противник отнюдь не превращается в прислужника, покорного каждому капризу господина, и еретик, что поведёт себя неразумно, может нажить непримиримого врага в будущем.

Смерть и последствия

У Тёмной славы есть и третий способ применения. Еретик может воспользоваться ей, чтобы обмануть смерть. Самые знаменитые и злокозненные хаоситы нередко оказываются на грани гибели, но выживают наперекор всему, чтобы и дальше отравлять галактику своим существованием. В системе **Black Crusade** еретики могут отвращать смерть, жертвуя Тёмной славой.

Когда еретик погибает (например, получает несовместимое с жизнью количество Критического урона, задыхается, тонет и т. д.), он может навсегда уменьшить свой показатель Тёмной славы, чтобы выжить. Считается, что персонаж избежал страшной судьбы, благодаря умениям и способностям, которые и прославили его (или просто потому что боги Хаоса решили помочь относительно ценному слуге). Тем не менее, Тёмная слава падает, поскольку погибнуть – даже временно, даже не совсем – это провал. В конце концов, еретик был побеждён, даже если это поражение было временным.

Обеспечение союзников

Поскольку каждый еретик обладает собственным показателем Тёмной славы, банда может попытаться «сломать систему», обеспечивая всех своих членов силами одного персонажа с наивысшей Тёмной славой. Порой это может быть уместно, но использовать такой приём постоянно – значит противоречить духу Black Crusade. Каждый должен полагаться на собственные связи и ресурсы! Для этого мастер может ввести следующее необязательное правило:

Опасность зависимости

Когда еретик предпринимает проверку Тёмной славы, пытаясь получить предмет или услугу для другого члена банды, тот, кому этот дар предназначается, тоже должен пройти проверку Тёмной славы (но без всяких модификаторов). В случае успеха, он может принять «подарок» без всяких последствий. Если же он провалит проверку, его собственная Тёмная слава упадёт на 1. Зависимость того, кто постоянно кормится чужими милостями, от своих «благотворителей» и его неспособность полагаться на собственные силы очевидна. Прошедшие же проверку явно достаточно прославлены, чтобы принимаемые ими дары могли считаться не милостыней, а даром уважения их величию!

Таблица 9-12: Величина Тёмной славы

Показатель Тёмной славы	Пример
0	Жалкий прислужник, недостойный даже презрения
1-5	Гангстеры, наёмники, уличные бандиты
6-9	Вожак банды или сержант наёмников
10-19	Криминальный босс, заправляющий в небольшом городке, беспощадный капитан наёмников
20-29	Капитан крейсера, провидец, что обычно оказывается прав, носитель демона, командир небольшой банды
30-39	Генерал, управитель улья
40-49	Капитан гранд-крейсера, завоеватель планеты, командир сильной банды
50-59	Командующий флотилией, великий демон
60-75	Командир могущественной банды, хозяин целого флота
76-90	Поработитель множества миров
91-100	Колдун, что может уничтожить планету из своей прихоти, могущественный князь демонов
101-129	Древний князь демонов, пользующийся благосклонностью своего божества
130-139	Главнокомандующий чёрным крестовым походом в Империум
140-149	Могущественный и почти бессмертный слуга Тёмных богов – например, Кхарн Предатель
150+	Аббадон Разоритель

Торговля

Нередко еретику будет куда удобнее покупать вещи, а не просто требовать их. Кроме того, персонажу потребуется торговать всякий раз, когда он захочет сбыть с рук ненужные трофеи. Как было описано выше, совершение сделок стоит отыгрывать разговором между игроком и мастером. Кроме того, ниже описаны правила, упрощающие проверки Тёмной славы, если они подразумевают торговлю.

Во-первых, определите Доступность предмета и сверьтесь с таблицей 9-11, чтобы узнать, какой модификатор она даёт. Если модификатор отрицательный, то проверка Тёмной славы, предпринятая, чтобы продать этот предмет, получает бонус, численно равный этому штрафу. Например, пытаясь сбыть Редкий хеллпистолет (модификатор -10), еретик получит бонус +10 на проверку Тёмной славы. Если модификатор Доступности положительный, проверка получает просто бонус +5.

Затем определите Качество предмета и сверьтесь с таблицей 9-11, чтобы узнать, какой модификатор она даёт. Если модификатор отрицательный, то проверка Тёмной славы, предпринятая, чтобы продать этот предмет, получает бонус, численно равный этому штрафу. Например, пытаясь сбыть меч Хорошего качества (модификатор -10), еретик получит бонус +10 на проверку Тёмной славы. Если модификатор Доступности положительный (т. е. предмет среднего или низкого качества), бонусов за качество не будет.

Наконец, определите количество предметов, которые вы продаёте и сверьтесь с таблицей 9-11, чтобы узнать, какой модификатор оно даёт. Если модификатор отрицательный, то проверка Тёмной славы, предпринятая, чтобы продать этот предмет, получает бонус, численно равный этому штрафу. Например, пытаясь сбыть три гранаты (модификатор -10), еретик получит бонус +10 на проверку Тёмной славы. Если еретик продаёт всего один предмет, бонусов за количество он не получает.

Мастер может своей волей увеличивать или уменьшать бонусы на броски торговли в зависимости от обстоятельств. К примеру, меч Среднего качества окажется ценным и полезным товаром на феодальном мире, но в более цивилизованном месте его сочтут в лучшем случае, красивым сувениром.

Когда еретик погибает и решает пожертвовать Тёмной славой, чтобы выжить, он навсегда уменьшает свой показатель Тёмной славы на 10+1к10 и остаётся небоеспособным до конца игровой встречи. Он страшно покалечен и беспомощен, хотя может говорить с персонажами других игроков и НИП. Кроме того, до конца встречи он не может погибнуть ни от каких причин.

Есть и второй вариант – персонаж может пожертвовать только 8+1к10 единицами Тёмной славы. У еретика сохраняется одна рана, и он по-прежнему может сражаться и участвовать в любых столкновениях. Он может погибнуть по общим правилам.

В любой случае, персонаж также получает +1к10 очков Порчи. Его почти-смерть считается провалом, и, если полученные очки Порчи, подведут его к порогу, он должен воспользоваться правилами на провалы (см. стр. 290).

Кроме того, если убитый еретик жертвует своей Тёмной славой, и она опускается до нуля, персонаж немедленно гибнет – ему уже ничего не поможет.

Учтите, что понижение Тёмной славы, может снизить бонус Тёмной славы, а значит и количество очков Тёмной славы. Если это происходит в течение игровой встречи, еретик немедленно снижает количество своих очков Тёмной славы, начиная с ещё не потраченных. Такова прихоть его тёмных господ!

Таблица 9-13 Примеры Доступности услуг

Услуга	Доступность
Перевозка пяти или меньше человек на пустотном корабле или ином транспорте между мирами Вопящего вихря	Средняя
Относительно безопасное путешествие на пустотном корабле из Вопящего вихря в Каликсиду или Коронус	Скудное
Фрахт крейсера на один год	Почти уникальный
Неограниченный доступ к библиотеке пророчеств и тайн Варпа	Очень редкий
Договор с великим демоном, исполняя который он научит персонажа ритуалу, что способен перенести небольшую банду на любой из миров Вопящего вихря	Чрезвычайно редкий
Покупка раба	Изобильный
Покупка раба-гладиатора	Обычный
Услуги умелого ланисты	Редкие
Услуги мудрого учёного или искусного художника	Скудные
Простой ручной труд	Распространённый
Голова имперского комиссара	Скудная
Ремонт повреждённого снаряжения	Штраф, равный Доступности снаряжения +10
Найм бандита	Повсеместный
Наём ульевой банды для нападения на противника	Распространённый
Наём профессионального наёмника	Скудный
Услуги легионера-предателя	Чрезвычайно редкие
Наём подготовленного убийцы для устранения определённой цели	Показатель Тёмной славы жертвы

Галактика в огне

НЕНАВИСТНЫЙ ИМПЕРИУМ

•

ВОПЯЩИЙ ВИХРЬ

•

СУМЕРЕЧНЫЕ МИРЫ

•

ВНУТРЕННЕЕ КОЛЬЦО

•

ОБИТАТЕЛИ ВОПЯЩЕГО ВИХРЯ

Глава X: Галактика в огне

«Пусть галактика горит!»

— Гор, магистр войны

Действие игр **Black Crusade** может разворачиваться не в одном месте, а в нескольких, в зависимости от того, чего хотят мастер и игроки. В сущности, место действия определяется тем, какую именно кампанию хочет вести группа, но, само собой разумеется, что по мере продвижения игры её события могут изменить сеттинг, а следовательно, и тон игры.

Основным местом действия **Black Crusade** служит внутренняя часть огромного варп-шторма, известного как Вопящий вихрь. Здесь материальный и потусторонний мир сливаются воедино, а персонажи встречаются с богами и демонами. Они борются за власть и славу, стремясь навязать всем вокруг свою волю и восторжествовать над соперниками. В Вопящем вихре существует множество раздробленных империй и полководцев, каждый из которых пытается одержать верх над своими соперниками сегодня, не думая о том, что будет завтра. Хотя в Вихре хватает влиятельных людей, пока что они остаются в тени и не спешат в открытую брать власть. Некоторые ждут, когда их враги проявит себя, другие тайно продолжают копить силы. Так или иначе, в Вихре сохраняется вакуум власти. Из-за этого, а также бурных варп-потоков на рубежах вихря, местные жители остаются отрезанными от остальной галактики и предоставленными сами себе. Впрочем, если бы кто-то смог объединить разрозненные силы Вихря и превратить их в сплоченную армию, с ней бы пришлось считаться. Более того, она была бы достойна называться чёрным крестовым походом.

Еретики в **Black Crusade** будут путешествовать по этим разорённым мирам и встречаться с такими полководцами. Хотя честолюбие – это едва ли не единственное, чего у еретиков в достатке, у них, как и у любого другого, есть шанс возвыситься и стать владыками Вихря, а затем использовать эту власть, чтобы обрушиться на галактику и удовлетворить свои самые болезненные амбиции.

За пределами Вопящего вихря находятся три других места действия – каждый из них кратко описан в этой главе, и подробно – в собственной линейке книг (подробнее об этом, см. врезку на стр. 311).

Сектор Каликсида — это область космического пространства, жёстко контролируемая Империумом, но кипящая заговорами и ересями. Попытаются ли еретики проникнуть во дворцы благородных родов или объединить полчища недовольных мутантов-рабов, им будут противостоять агенты имперской Инквизиции, вплоть до одного из могущественных лордов-инквизиторов Ордо Маллеус.

За пределами Каликсиды раскинулось обширное пространство Коронус, которое лишь недавно начали исследовать. На диких просторах по ту сторону прохода Коронус прекрасно уживаются десятки крошечных империй и пиратских королевств, благо Империум обладает здесь лишь той властью, что можно навязать силой макроорудий и лэнс-излучателей. Тем не менее, в этих краях нередко бывают и иные гости, а множество тёмных тайн пространства ещё ждёт своих первооткрывателей. Кампании,

проходящие в Коронусе, будут рассказывать о поисках запретных реликвий, способных истреблять целые цивилизации, или далёких земель, забытых самыми богами. Жадные до власти еретики могут попытаться создать среди мёртвых звёзд Коронуса собственную империю, которую придётся защищать, ибо во тьме Пространства каждая искра привлекает множество алчных взоров.

Последний вариант места действия – далекий, истерзанный войной регион, называемый Иерихонским рубежом. Иерихон, когда-то бывший процветающим имперскми сектором, давно потерян – сперва его отрезали варп-шторма, а потом охватило беззаконие. Недавно был обнаружен новый проход через Варп, изоляция Иерихона прекратилась, и огромные армии хлынули на Рубеж, дабы вернуть его под пяту Империума. Но миры Иерихона уже привыкли считать себя хозяевами своей судьбы и многие из них не дрогнут пред наступающими армиям. Кампании, проводимые на Иерихонском рубеже, будут посвящены войне; персонажам предстоит противостоять воинствам Империума и невероятно прославиться. Будьте осторожны — слуги ненавистного императора-трупа вечно будут противостоять тем, кто идёт путём к величию, но тех, у кого есть сила и амбиции, ждёт абсолютная власть.

Dark Heresy, Rogue Trader и Deathwatch

Black Crusade — лишь одна из ролевых игр линейки Warhammer 40 000 Roleplay. В Dark Heresy игроки влезают в шкуры аколитов Инквизиции, сражаются с многочисленными заговорами и интригами, разъедающими сектор Каликсида. В Rogue Trader они становится космическими исследователями, ищущих невообразимых богатств и власти за пределами Империума – а именно, в почти необозримом пространстве Коронус. В Deathwatch игроки отыгрывают роль космических десантников, каждый из которых призван из другого ордена и поклялся неусыпно защищать Иерихонский рубеж от множества отвратительных ксеноугроз

Излишне говорить, что Black Crusade может перенести персонажей в любое из этих мест, так что у мастера есть из чего выбирать. Другие книги правил и многочисленные дополнения содержат массу информации о сеттинге, описывают места и персонажей, которые могут встретить идущие путём к величию.

Ненавистный Империум

«Миллионы миров, миллиарды битв, неисчислимые враги...»

— Ангрон, демонический примарх Пожирателей Миров

Охваченные высокомерием слуги Императора утверждают, что правят космическим царством, охватывающим более двух третей галактики. Они делят свои владения на сегментумы, секторы и субсекторы, и делегируют абсолютную власть планетарным губернаторам, официально называемыми имперскими управителями.

Но Империум – отнюдь не монолитное государство с надёжно охраняемыми границами. Скорее это ворох самостоятельных, слабо объединённых миров, разбросанных в бескрайних просторах пустоты. В пределах того пространства, на которое претендует человечество, существуют бесчисленные империи и царства: от изолированных человеческих государств, до целых секаторов захваченных ксеносами – например варварами-орками. Так что Империум ведёт войны не только на условных внешних рубежах, но и внутри собственных территорий. Война - неотступное и вечное состояние, ибо враг встречается на каждом шагу. Из бездонных глубин межзвёздного пространства вторгаются полчища чужаков, а из подульев вырываются орды мятежников, стремящихся свергнуть ненавистных правителей. Целые системы объявляют независимость от Империума лишь для того, чтобы их восстание было сокрушено бесконечными волнами Имперской Гвардии.

Десять тысяч лет, те кто видит истину Вселенной, порицают охватывающее весь Империум поклонение ложному божеству и проповедуют, что лишь приняв то, что лежит на расстоянии мысли, человечество раскроет свои истинные возможности. Десять тысяч лет слуги бога-трупа преследуют проповедников истины. Но принявшие Хаос в сердце своё знают, что однажды даже такая могучая крепость лжи, которой стал Империум, будет разрушена — щебень разлетится в пыля и твердыня сгорит дотла. Многих не заботит, что будет после – и волнует лишь то, что ненавистный Империум падёт от их рук.

Адептус

Обманутые слуги Императора следуют древней и запутанной системе сословий – как правило, человек рождается в определённом сообществе и не имеет шанса избежать служения ему. Путь к величию через служение Хаосу – один из немногих способов избежать этого отупляющего существования и даже в сердце самого покорного адепта не утихает голос запредельного. Многие вынуждены рисковать всем ради призрачного шанса вырваться из существования, полного тяжёлой работы, продавать душу за слабую надежду на свободу, что предлагают Губительные силы.

Администратум

Администратум – крупнейшее из имперских ведомтв. Это галактического масштаба орден писцов, оценщиков, архивариусов и управителей, которые в высокомерии своём мыслят навести порядок в анархическом бытии Империума. Задача сия совершенно невыполнима, ибо построенная более десяти тысяч лет назад система балансирует на грани полного краха. Вся структура гниёт изнутри, бесчисленные миллионы писцов тратят свои жизни на совершенно бессмысленные дела. Оценщики десятины жадно назначают неподъёмные налоги, которые надлежит уплатить в счёт задолженного столетия назад, не зная о том, что миры, с которых требуют этих денег, давно уничтожены вторжением, восстанием или разложением. А если и знают, то это их не заботит. Целые кланы архивистов поколениями ищут давно утерянные документы просто ради того, чтобы заполнить список, заглядывать в который ни у кого никогда не будет причин. Стратеги-прогностики предсказывают, какие ресурсы понадобятся тому или иному региону в ближайшие десятилетия или века, и целые армии встают гарнизонами в городах-крепостях, что давно превратились в руины. Всё это делается потому, что так делалось всегда и думать иначе — значит впасть

в ересь самого худшего толка. Администратум стремится к порядку, а идущие к величию знают, что лишь в Хаосе можно обрести свободу.

Адептус Астра Телепатика

Подобно многим ведомствам Империума, Адептус Астра Телепатика жизненно необходима для существования всего оплота человечества – без неё вся галактика может погрузиться в завывающий океан Хаоса. Основная задача Телепатики — вербовать и обучать псайкеров, которую они выполняют, собирая тех, чьи силы проявились и отвозя их на Терру в трюмах Чёрных кораблей. Сочтённых достаточно сильными чтобы противостоять шёпоту Беспросветных Глубин, обучают использовать свои способности во имя Империума. Некоторых отбраковывают как слишком слабых и «привязывают душой» к Императору в ходе особого ритуала, при котором тело и душа разрушаются, чувства опаляются, а дух привязывается к сидящему на Золотом Троне Терры мертвецу. Однако большинство псайкеров объявляют недостойными жить и скармливают Императору – каждый год его ненасытный голод утоляют миллионы людей. Должно быть, именно они приводят в действие ослепительный маяк Астрономикон, который сияет с Терры и направляет пустотные корабли через бездны Варпа.

Адептус Арбитрес

На бесчисленных мирах имперское правосудие вершат облачённые в чёрную броню «судьи» Адептус Арбитрес, ответственные за поддержание Пакс Империум — узаконенной тирании. В то время как планетарные законы находятся в ведении местных силовиков, судьи выискивают ересь и мятежи, их усеянные линз-шпионами участки-крепости — ненавистный символ угнетения, что нередко становится первой целью бунтовщиков. Эти бастионы деспотизма призваны простоять достаточно долго, чтобы в случае вторжения или восстания успеть отправить астропатическую мольбу о помощи – именно поэтому они становятся первой жертвой для каждого, кто жаждет власти.

Адептус Министорум

Одним из самых ненавистных для слуг Хаоса столпов Империума остаётся Адептус Министорум, также известный как Экклезиархия. Пусть местные способы выражения веры на разных планетах различаются не меньше, чем культуры миллионов имперских миров, её главные догмы неизменны по всей галактике. Имперская вера диктует полное подчинение так называемому Богу-Императору Человечества и исключает все прочие силы. Служители Экклезиархии, что повсюду видят ересь и скверну, в своих проповедях требуют от людей предавать даже самых близких, если заподозрят их неверии или богохульстве. Таким образом, Имперская вера сама по себе сеет ростки ереси, и лишь она виновата в том, что её лживость неоспорима, а она сама обречена на огонь.

Экклезиархии служит содержит орден беспрекословно преданных воительниц известных как «Адепта Сороритас» или, по-простому, сестёр битвы. Сёстрам поручено очищать от порчи и ереси бесчисленные стада человечества, и миссию эту они исполняют болтером, мельтой и огнемётом. Хотя сёстры битвы сражаются с любыми угрозами Империуму, особо пылкую ненависть они приберегают для тех, кто отвернулся от поклонения богу-трупу, будь то мутант, еретик, нечистый псайкер или последователь Хаоса.

Инквизиция

Должно быть, самой устрашающей из имперских организаций остаются «святые» Ордосы Императорской Инквизиции. Инквизиторы – это свободные агенты, подотчётные только верховным лордам Терры, наделённые правом действовать на основе своих суждений и почти неограниченными полномочиями для преследования врагов Империума любым способом, каким пожелают. Единственные ограничения власти инквизитора — это те, что наложили его коллеги. Хотя все инквизиторы делают одно дело, среди них нет единства. Ордосы разделяют мириады противоречащих друг другу доктрин, предлагающих мно-

жество способов одолеть врагов Империума. Хотя таких точек зрения огромное множество, почти все можно отнести к одной из двух групп – пуританским или радикальным. Именно непрерывная борьба между этими лагерями, пусть нередко перерастающая в насилие, кровопролитие и открытые войны, поддерживает равновесие в Инквизиции. Некоторые инквизиторы, особенно охотники на демонов из Ордо Маллеус, даже применяют в битве орудия Хаоса, полагая, что могут обратить творения Губительных сил против них самих. Таким глупцам всегда рады в рядах проклятых.

Адептус Астартес

Космодесантники Адептус Астартес одновременно являются самым непримиримым врагом Хаоса и самым ценным источником его силы. Именно из рядов генетически сконструированных сверхчеловеческих воинов Императора вышли легионеры-предатели, и с тех пор обращение одного астартес к Хаосу равносильно обращению тысячи смертных. В отличие от большинства людей, космодесантникам кое-что известно об истинной природе Хаоса, из-за чего они относятся к Губительным силам с особой ненавистью, а тела и души приучены отвергать их дары. Тем не менее, когда космический десантник вступает на путь к величию, ему суждено стать могучим чемпионом Тёмных богов, а его сверхчеловеческая мощь становится послушным орудием Губительных сил.

Самые могущественные ордены космического десанта – это Серые Рыцари и Караул Смерти. Первый создан для охоты на порождения Губительных сил, а второй состоит из самых опасных ксеноборцев в Империуме. В преисполненной скверны и предательства галактике поразительно то, что ни один Серый Рыцарь не отвергал свой долг ради пути к величию. Случись такое, Тёмные боги обрели бы слугу, не уступающего самому Гору, магистру войны.

Имперский Флот

Именно благодаря Флоту Империум может использовать свою огромную военную мощь по всей галактике. В каждом из пяти сегментумов, на которые делится Империум, есть крепость, из которой в пустоту ради войн Императора отправляются сотни боевых кораблей. Экипаж даже самого маленького судна насчитывает тысячи душ, часто завербованных насильно и обречённых на мучительную смерть от нехватки воздуха или всепожирающего пламени в кишках горящего корабля. Для очень многих имперских миров периодически появляющиеся на их орбитах патрульные эскадры — это единственная связь с Империумом за несколько поколений, и это событие может стать причиной великого празднования или отчаянного плача – смотря, зачем корабль тут появился.

Имперская Гвардия

Также называемая Астра Милитарум, Имперская Гвардия обеспечивает Империум почти безграничными армиями обычных солдат: от тренированных и дисциплинированных ударных частей с Кадии до диких собирателей черепов с Канака. Согласно древнему декрету, каждый мир Империума обязан отдавать десятую долю своих вооружённых сил для службы за пределами планеты. Так обязан поступать каждый достаточно населённый мир, независимо от своего технического уровня. Воины в примитивных кольчугах сражаются плечом к плечу с закованными в штурмовые панцири солдатами, и хотя они и не способны даже понять диалекты друг друга, все они сражаются во имя давно иссохшего бога-трупа.

Адептус Механикус

В империи, выживающей на руинах давно утраченной славы предков, технологии сродни магическому искусству, и техножрецы Адептус Механикус стараются сохранить то немногое, что осталось от трудов их предков. Так называемое «Техножречество Марса», возникшее на Красной планете, ревниво охраняет свои тайны, доверяя простым людям лишь самые необходимые знания об обслуживаемых машинах. На деле же, Адептус Механикус – это государство в государстве, обладающее собственными религиозными доктринами, планетами и армиями. Подобно остальному Империуму, техножрецы поражены множеством схизм и расколов – в его рядах есть те, кто пошёл путём к величию, используя для воплощения своих бесконечных амбиций ту силу, даровать которую может только Хаос. Эти «еретехи» объединяют бесконечную мощь Варпа с технологиями, что запрещены под страхом смерти. Из них получаются одни из самых грозных и преданных слуг Губительных сил.

Дома навигаторов

Навигаторы Навис Нобилитэ — это обособленный от остального человечества подвид людей, без способностей которых Империум превратился бы в горстку изолированных миров, лишённых связи друг с другом. Навигаторы рождаются с уникальной мутацией, «геном навигатора», которая позволяет им заглядывать в глубины Варпа и, благодаря сиянию Астрономикона, управлять кораблём в Эмпиреях. Большая часть посмотревших в глубины Варпа смертных сошла бы с ума в мгновение ока, так что способности навигаторов уникальны. Слуги Губительных сил используют для полётов в Варпе, как нечистых навигаторов, так и колдунов, чьи способности в целом схожи. Эти люди полагаются не на тусклый свет Астрономикона, а на стократ более яркие маяки, зреть которые могут только они.

Династии вольных торговцев

Для подавляющего большинства обитателей Империума, жизнь – это непрестанный труд, освободит от которого только смерть. Большинство трудится каждый час, многие вынуждены всю жизнь спать под рабочим местом в двух шагах от него. Большинство смертных никогда не увидит ничего кроме зала в котором и живут и работают, а само понятие досуга для них предано анафеме. Вольные торговцы и их родственники – одно из немногих исключений, ибо они составляют сверхпривилегированное сословие исследователей и торговых князей, которым предоставляется уникальное право завоевания миров, лежащих вне границ Империума. Нередко вольные торговцы оказываются мерзавцами или безжалостными завоевателями, которым торговый патент даёт право общения не только с давно потерянными человеческими мирами, но и недавно обнаруженными ксеновидами.

Вне пределов Империума, каждый вольный торговец, без преувеличения, сам себе закон, и многие из них с трудом соглашаются с волей Адептус Терра когда возвращаются в имперское пространство. Большинство сталкивались с неведомыми иным цивилизациями и чужацкими империями, из-за чего развили в себе весьма нетрадици-

Беззаконие

Застывшее сердце

Медренгард

Сцинтилла

Остатки Калибана

Кипра Мунди

Порт-Пасть

Каталон

Немезис Тессера

Мордиан

Вракс

ЗВЁЗДЫ ГАЛО

Окулярис Террибус

СЕГМЕНТУМ ОБСКУРУС

Ксана II

Кадия

Вальхал

Элизия

СЕГМЕНТУМ ПАЦИФИКУС

СЕГМЕНТУМ СОЛЯР

Хирос

Джоура

Святая Терра

Риза

Врата Огня

Криг

Лютер МакИнтайр

СЕГМЕНТУМ ТЕМПЕСТУС

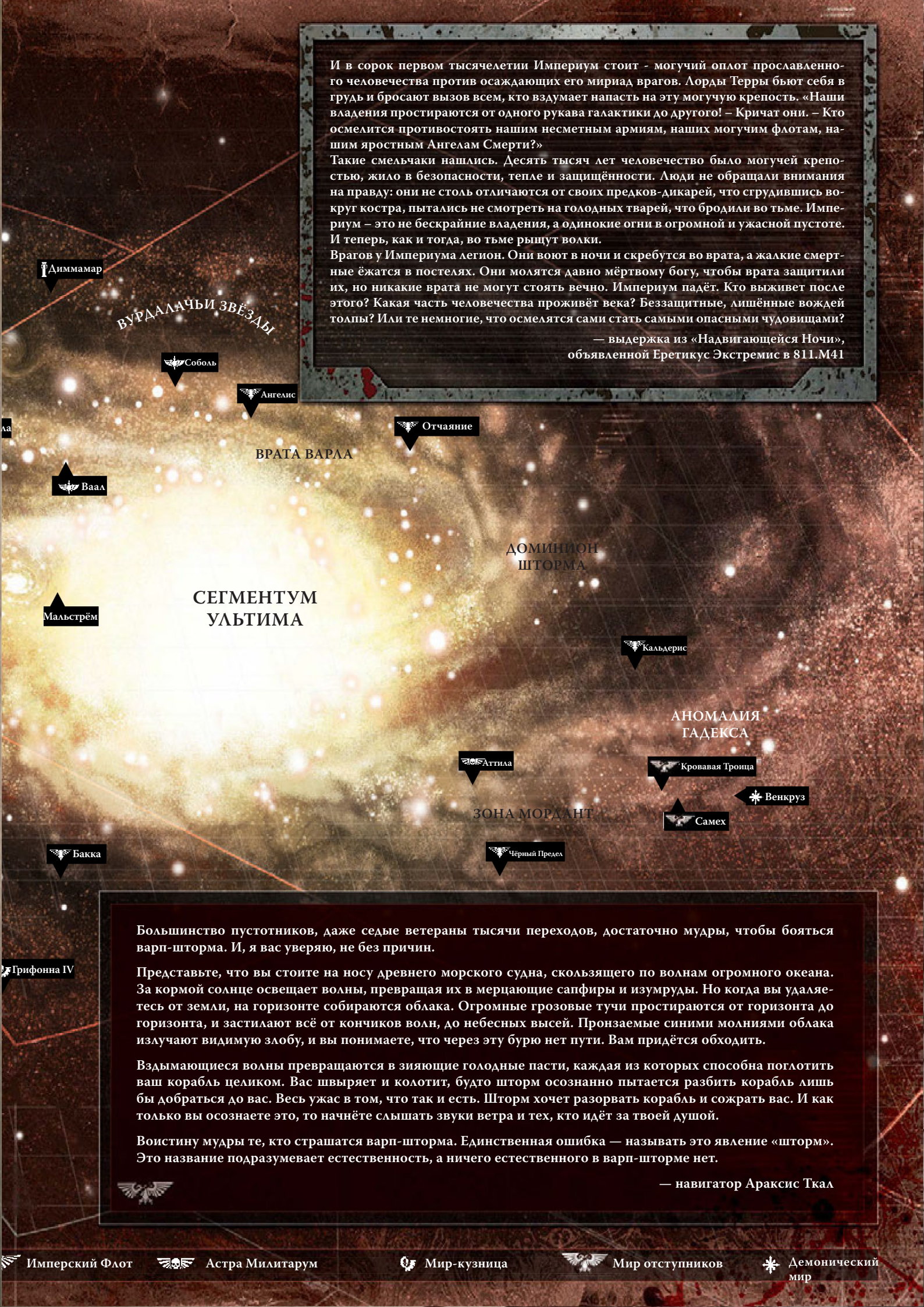
АДСКИЕ ЗВЁЗДЫ ТУМАННОСТИ ГАРОНА

ВОПЯЩИЙ ВИХРЬ

ЗВЁЗДНЫЙ ФЕНОМЕН:	ВАРП-ШТОРМ
НАЗВАНИЕ:	ВОПЯЩИЙ ВИХРЬ
СОСЕДНИЕ РЕГИОНЫ:	СЕКТОР КАЛИКСДА, ПРОСТРАНСТВО КОРОНУС
ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО:	Неизвестно (Размер колеблется)
ДИАПАЗОН ГРАВИТАЦИИ:	-3.2 G — 7,021,475,403G
ДИАПАЗОН ТЕМПЕРАТУР:	-274 C — 100,000,000+ C
НАЛИЧИЕ ПЛАНЕТ:	Неизвестно
СТАВКА ДЕСЯТИНЫ:	Аптус Нон
РЕГИОНЫ:	Нет
ПРАВИТЕЛЬСТВО:	Нет

Совокупная мудрость сцинтиллийского Навис Нобилитэ гласит, что ничто кроме варп-сущностей не способно выжить в Вопящем вихре.

Имперский мир | Крепость Инквизиции | Родной мир Космодесанта | Кардинальский мир



И в сорок первом тысячелетии Империум стоит - могучий оплот прославленного человечества против осаждающих его мириад врагов. Лорды Терры бьют себя в грудь и бросают вызов всем, кто вздумает напасть на эту могучую крепость. «Наши владения простираются от одного рукава галактики до другого! – Кричат они. – Кто осмелится противостоять нашим несметным армиям, наших могучим флотам, нашим яростным Ангелам Смерти?»

Такие смельчаки нашлись. Десять тысяч лет человечество было могучей крепостью, жило в безопасности, тепле и защищённости. Люди не обращали внимания на правду: они не столь отличаются от своих предков-дикарей, что сгрудившись вокруг костра, пытались не смотреть на голодных тварей, что бродили во тьме. Империум – это не бескрайние владения, а одинокие огни в огромной и ужасной пустоте. И теперь, как и тогда, во тьме рыщут волки.

Врагов у Империума легион. Они воют в ночи и скребутся во врата, а жалкие смертные ёжатся в постелях. Они молятся давно мёртвому богу, чтобы врата защитили их, но никакие врата не могут стоять вечно. Империум падёт. Кто выживет после этого? Какая часть человечества проживёт века? Беззащитные, лишённые вождей толпы? Или те немногие, что осмелятся сами стать самыми опасными чудовищами?

— выдержка из «Надвигающейся Ночи»,
объявленной Еретикус Экстремис в 811.M41

Большинство пустотников, даже седые ветераны тысячи переходов, достаточно мудры, чтобы бояться варп-шторма. И, я вас уверяю, не без причин.

Представьте, что вы стоите на носу древнего морского судна, скользящего по волнам огромного океана. За кормой солнце освещает волны, превращая их в мерцающие сапфиры и изумруды. Но когда вы удаляетесь от земли, на горизонте собираются облака. Огромные грозовые тучи простираются от горизонта до горизонта, и застилают всё от кончиков волн, до небесных высей. Пронзаемые синими молниями облака излучают видимую злобу, и вы понимаете, что через эту бурю нет пути. Вам придётся обходить.

Вздымающиеся волны превращаются в зияющие голодные пасти, каждая из которых способна поглотить ваш корабль целиком. Вас швыряет и колотит, будто шторм осознанно пытается разбить корабль лишь бы добраться до вас. Весь ужас в том, что так и есть. Шторм хочет разорвать корабль и сожрать вас. И как только вы осознаете это, то начнёте слышать звуки ветра и тех, кто идёт за твоей душой.

Воистину мудры те, кто страшатся варп-шторма. Единственная ошибка — называть это явление «шторм». Это название подразумевает естественность, а ничего естественного в варп-шторме нет.

— навигатор Араксис Ткал

Имперский Флот · Астра Милитарум · Мир-кузница · Мир отступников · Демонический мир

онные взгляды на вселенную, которыми не стоит легко делиться с незнакомцами. Многие из них - эпикурейцы и бездельники с изысканными и утончёнными вкусами, видевшие и испытавшие в нехоженой пустоте то, что увидят очень немногие в галактике. Через контакт с бесконечной бездной и того, что таится в ней, Хаос проникает в сердца вольных торговцев, которые считают возможным пользоваться силой, не платя за это. Они ошибаются, но немногие осознают это до того, как потеряют собственные души.

Оффицио Ассассинорум

Немногие враги Империума могут стяжать столь гнусную и великую славу, что навлекают гнев верховных лордов Терры, правящих Империумом от имени Императора. Обычно это полководцы и завоеватели, способные выжечь целые сектора. Против таких врагов у верховных лордов есть особое оружие — агенты Оффицио Ассассинорум. Имперские ассасины — самые грозные адепты искусства смерти, которых с самого рождения учили убивать в соответствии с обычаями своего Храма. Некоторые храмы предпочитают яды, другие — точные выстрелы, третьи выпускают убийц, способных изменять облик и внедряться во внутренний круг жертвы, а четвертые творят живые бомбы, питаемых Варпом чудовищ. Никто вне Сенаторум Империалис не знает, сколько существует храмов, но имперские ассасины — одни из немногих, кого боятся чемпионы Тёмных богов, ибо даже самые могущественные полководцы должны быть настороже, чтобы не пропустить кинжал убийцы, сверкнувший в темноте, или яд в кубке вина.

Сектор Каликсида

«Чаша, наполненная скверной и жестокостью, что ждёт руки, достаточно сильной, чтобы перевернуть ее...»

— лорд Ингус Фелл, Вершитель разложения

Империум считает своими огромные территории, на которые человечество претендует во имя иссохшего бога-трупа, но на самом деле под властью Империума, или даже человечества, находится лишь бесконечно малая горсть систем, а колонизировано и того меньше. С тех самых пор, когда люди начали покорять звезды, они обживали небольшие группы систем и перемещалось по устойчивым варп-маршрутам – таким образом, каждое скопление представляет собой цепь островков в огромном океане. Тот миллион миров, что составляет Империум, состоит из таких объединений – секторов, между которым лежат просторы «дикого космоса». Даже среди тех двух сотен заселённых планет, что образуют среднестатистический сектор, космос остаётся ужасающим местом – большинство подданных Империума избегает смотреть в тёмное ночное небо, страшась того, что может прийти оттуда за их телами и душами.

Каликсида — это скопление миров, жмущихся друг к другу, в попытке согреться в ледяных глубинах пустоты. Этот сравнительно молодой сектор был основан немногим меньше тысячелетия назад лордом-милитантом Голгенной Анжуйским, знаменитым полководцем, что завоевал во имя Империума обширные территории, которое раньше было известно, как пространство Каликс.

Каликсида расположена далеко от имперских центров управления, на галактическом севере у самого края галактики. Как и многие другие сектора, он уязвим как изнутри, так и снаружи, но в отличие от старых секторов поблизости от Терранской марки и внутренних земель, или Врат Кадии, в Каликсиде нет ни бесчисленных армий, ни могучих эскадр, ни укреплённых миров, что могли бы защитить её.

Каликсида состоит более чем из двух сотен миров – как маленьких пограничных колоний, так и перенаселённых миров-ульев, чьё население исчисляется миллиардами. В секторе есть миры смерти, на которых каждая форма жизни полна решимости поглотить любого захватчика, и окованные сталью, страшно загрязнённые миры-кузницы Адептус Механикус. Каликсидцы живут очень по-разному – в секторе встречаются и дикие варвары, неспособные создавать орудия, сложнее палиц, а есть пустотники, что проживают свои жизни в искусственной гравитации космических станций размером с город. Столица сектора — мир-улей Сцинтилла, чьё правительство собирается в так называемом Светозарном дворце.

Наряду с охваченным войной Иокантосом и шахтёрским адом планеты Сеферис Секундус, Сцинтилла составляет триумвират миров, на которых зиждется благосостояние сектора. Иокантос, несмотря на то, что является зоной боевых действий, где постоянно сталкиваются армии многочисленных мелких военачальников, остаётся краеугольным камнем Каликсиды, поскольку это одно из немногих мест в галактике, где можно найти

пыльцу «Призрачного пламени» — ключевой ингредиент для большинства боевых наркотиков. Правительство сектора разрешает местным военачальникам сколько угодно сражаться за первенство в сборе урожая призрачного пламени, если каждые пять лет прибывающийся в Порт-Страдание десятинный флот Администуртума, будет получать этот урожай от того военачальника, которому выпало быть главенствующим. Сеферис Секундус — источник большинства сырьевых материалов сектора, без которых заводы миров-кузниц и рабочие залы мировульев перестанут работать. Также Сеферис Секундус – это важный рынок сбыта для аграрных миров, так как он не способен производить никаких пищевых продуктов, и не может сам прокормить орды своих невольников.

Звезда-Тиран

До сих пор Каликсиде удавалось избегать всепоглощающей, тотальной войны, что опустошила множество других регионов, но раздоры и конфликты всё равно случается, а слухов о грядущих войнах хоть отбавляй. Миры сектора, раздираемые ересью, скверной и их последствиями, страдают от необъяснимого небесного явления – Звёзды-Тирана. Где бы не появилось чёрное солнце, начинаются безумие и кровопролитие, а люди целиком отдаются безудержной анархии при первых намёках на ее появление.

Присутствие Звезды-Тирана, а также появившихся вокруг неё мириад пророчеств и культов, привело к тому, что в секторе появилось непропорционально много инквизиторов. В некоторых регионах Империума не найти и одного члена Святых Ордосов, а в Каликсиде обитают сотни инквизиторов и, по всей вероятности, тысячи их агентов. Так называемый «Тиранический кабал» зорко отслеживает каждое появление этого феномена и искореняют зло, что он вызывает. Мудрецы всех сословий тщательно сопоставляют все детали о появлении звезды – многих эти исследования уже свели с ума. По сей день «Еретикус Тенебра» не раскрыла своих тайн ни Инквизиции, ни ее врагам, и погоня за её секретами порождает войны Ордосов и слуг Хаоса, в который каждый завидует успехам других. Чего Тиранический кабал не понимает, так это того, что Звезда-Тиран существует и за пределами Каликсиды и может иметь даже большее влияние, чем кто-либо мог представить.

Каликсидский конклав

Каликсиду одолевает огромное количество скверны и порчи – частично связанной со Звездой-Тираном, в остальном – самых обычных. Неудивительно то, насколько здесь влиятельна Инквизиция. Административная власть принадлежит планетарным правительствам, а интересы Империума в целом представляет лорд-губернатор Марий Хакс, однако настоящие властители Каликсиды — инквизиторы Каликсидского конклава, на которой опирается каждый действующий в секторе инквизитор. Конклав возглавляет лорд-инквизитор Кайден, таинственная фигура, появляющаяся на людяъ лишь в маске, которая скрывает черты лица. Конклав обладает множеством владений по всему сектору, явных и тайных, но самым зримым признаком силы являются три темные и внушительные башни сцинтиллийского Трезубца.

В то время как конклав стремится одолеть врагов, что осаждают сектор, его члены далеки от единого мнения в том, каким путём нужно идти к этой цели. Соперничающие группировки в Конклаве постоянно борются за власть, войны слов бушуют в залах верховного совета, а рядовые агенты Инквизиции убивают друг друга во имя своих господ. Радикалы и пуритане клеймят друг друга заблудшими глупцами, а то и опасными еретиками, в то время как за сердца и умы самых могущественных людей борются ещё более опасные мыслители – например, высокомерные ториане или изгои-фэноните.

Хаос и Каликсида

Знающие видят, что Каликсида пронизана культами, и на каждом мире найдётся еретическая секта. Одни обвиняют в этом Звезду-Тирана, другие считают, что сам Комус – это некий космический палач, привлечённый в эти края именно их греховностью и готовый вершить суд. Третьи полагают, что эти места были осквернены ещё до того как были обжиты людьми, и что вся отравляющая человеческие души порча – это следы империи нечестивых ксеносов, истреблённых лордом-милитантом Голгенной Анжуйским.

В последнее время те, кто идет путём к величию, начали устремляться ко внешним пределам сектора, затягиваемые новой войной, которая, если ей удастся, однажды может охватить весь субсектор. Культы поклонения Варпу и еретические банды собираются на границе, некоторые даже утверждают, что видели Звезду-Тирана, мерцающую в пустоте.

Большинство тех, кто идет путём к величию, проникают в уже существующие ведомства и структуры Каликсиды. Еретики есть повсюду – от лорда-инквизитора, что слишком глубоко постиг запретные учения, до рабочего с инфостанка, проникшегося убийственной ненавистью к надзирателю, что запретил ему всего на час отлучится на похороны любимого человека. Техник-мирянин, которому не позволен доступ внутрь обслуживаемой машины, в поисках запретного знания, может обратиться к культу логиков, изгнанному из рядов культа Механикус. Беспечные аристократы сектора коллекционируют незаконные ксеноартефакты, любой из которых может таить в себе скверну, отравляющую душу и ведущую к проклятию. Те, кто родился с клеймом мутанта, могут и не быть злодеями по своей природе, но зачастую испытывают такие жестокие гонения, что обращение к Губительным силам становится для них единственным залогом выживания в этой галактике кровопролития и лишений.

Ничто в пределах Каликсиды не свободно от влияния Хаоса – от Рассветного аббатства на Иокантосе до тайных обителей демоноборцев из Ордо Маллеус. Ни один планетарный губернатор не защищён от шепота демонов, которые преследуют его ночью, обещая невообразимое могущество в обмен на пару «одолжений». Судьи, обеспечивающие соблюдение императорских законов на жестоких улицах нижних ульев, бывают настолько преданы своим идеалам, что с трудом сдерживают желание попросту сжечь весь город, истребив и виновных и невинных. Повсюду в галактике действует Хаос, но в этом секторе мысли и обещания, вечно готовые пожрать слабых и наделить сильных невообразимой для смертных мощью, особенно сильны.

Пространство Коронус

«Именно такие тайны ждут нас под холодными мёртвыми звёздами. Протянуть руку и взять их, испытать тело и душу, и знать, что ты достоин... Такой судьбы я жажду, и таков путь, который я выбрал»

–герцог Лассарак Хасс,
головорез-пророк из внешнего Пространства

Поскольку каждый сектор Империума представляет собой немногим более, чем просто скопление населённых миров, одиноко дрейфующих в бездонных глубинах космоса, большая часть галактики всё ещё остается неизведанной и неисследованной. Звёздные карты обозначают те регионы, которые не контролируются Империумом напрямую, как «дикий космос» - пустотники рассказывают о таких краях множество историй. Говорят, что одни населены призраками давно умерших ксеновидов, другие порабощены тёмными чужацкими империями. Без сомнений, в диком космосе можно встретить множество человеческих миров, колонизированных в минувшие эпохи и давно впавшие в дикость. Большая часть эти неизведанных территорий не нанесены ни на какие карты, но другие медленно начинают осваивать, когда путешественники переоткрывают легендарные варп-маршруты открывается или даже прокладывают их заново. Такие края создают Империуму неровные границы, где люди борются за власть над звёздами с ксеносами, изгоями и стократ более жуткими тварями. В диком космосе не действуют законы Империума, кроме тех, что навязаны силой оружия или воли.

Один такой регион лежит к галактическому северо-востоку от Каликсиды. Окружённый внушающими благоговейный трепет великими варп-штормами, Коронус тысячелетиями был предметом мифов и легенд пустотников, ещё до основания Каликсиды. Многие годы храбрецы пытались проникнуть в его тайны, следуя за слухами о невообразимо богатых краях, лежащих дразняще близко — всего лишь на той стороне бури. Каждая вторая сказка сулила «золотые берега» — миры, где повсюду разбросаны сокровища давно вымерших цивилизаций, ждущие тех, кому хватит ума и смелости, чтобы забрать их.

Веками область за Великими варп-штормами считалась недостижимой мечтой. И всё же, несмотря на риск, всегда находились безумцы, готовые отправится туда. В конце концов, вольный торговец Пьюрити Латримон прорвалась сквозь шторм в лежащее за ним пространство. Обнаруженный ею варп-маршрут стал известен как Проход Коронус или «Пасть», а лежащее за неё область космоса стала именоваться «Пространство Коронус». За первооткрывательницей последовала целая волна исследователей. Многие погибли, а их души были брошены произвол эфирных течений великого шторма. Осторожные исследователи создали вдоль всего Прохода несколько промежуточных ориентиров, «станций Прохода», которые образовали цепочку хлебных крошек сквозь неистовые потоки шторма. Со временем навигаторы, служащие домам вольных торговцев, лучше узнали капризную природу Пасти и проложили через неё маршруты, которыми можно было пройти за несколько варп-прыжков, а в случае особенно хорошего планирования даже за один.

На краю Каликсиды и входе в Пасть лежит Порт-Странствие, пустотная станция, которая служит последним бастионом имперской власти перед беззаконными регионами. В конце опасного перехода через Пасть, пустоходов встречает Поступь. Эта огромная, бессистемно выстроенная космическая станция-колония – оплот преступности и безвластия, где не действуют законы Империума. На Поступи ксеносы, которых в большинстве имперских миров убивают на месте, сосуществуют с холодными торговцами, наёмниками, работорговцами и пиратами. Инквизитор может иметь там не больше власти, чем нищий, а единственные тамошние законы — услуги и огневая мощь.

Когда на картах появилась Пасть и была заселена Поступь, пространство Коронус стало более доступно, но за каждое вывезенное оттуда сокровище приходиться платить тысячами жизней, принесёнными в жертву гордыне и честолюбию. Наиболее близкие к Поступи системы относительно хорошо картографированы, но чем дальше от Пасти, тем менее надёжными становятся карты. Никто и никогда не картографировал пространство Коронус целиком. Самые отдалённые системы существуют только как названия и места действия легенд, а за ними лежат Разломы Гекатона. Лежащее внутри разломов и за ними, является тайной далёкого будущего, поскольку на карты не нанесена и десятая доля пространства Коронус.

Владения Винтерскейла

Себастиан Винтерскейл был, пожалуй, самым знаменитым вольным торговцем из проникших в Коронус, и он

вписал своё имя в историю, назвав в свою честь группу сравнительно близких к Пасти систем. Говорят, что Винтерскейл был незаконнорожденным отпрыском одного из правящих домов далёкого Офидийского сектора, которому выхлопотали торговый патент, дабы избавить семейство от неудобного наследника. Близость Владений Винтерскейла к тусклому свету цивилизации не следует путать с безопасностью, поскольку этот регион является местом отдыха большего числа вольных торговцев чем какой либо иной. Поговаривают, что его миры являются источником всех легенд о богатстве и планетах, чьи сокровища только и ждут рисковых странников. Некоторые утверждают, что глубоко во Владениях Винтерскейла вокруг похожей на драгоценный камень звезды вращается целая россыпь райских миров; планет поразительной природной красоты, где по земле разбросаны бесценные драгоценности, где океаны прекрасны, воздух чист, а холмистые земли населены стадами послушного скота. Излишне говорить, что при поисках этой системы погибло множество исследователей, а в будущем погибнет ещё больше.

Сам Себастиан Винтерскейл давно умер, но его династия остаётся важным игроком в пространстве Коронус и питает подозрения к любому, кто проявляет интерес к региону, названному в честь её легендарного предка. Главный среди Винтерскейлов — Калигос, что постоянно демонстрирует готовность сразиться с любым, кто угрожает его господству и неважно под каким флагом тот ходит — звездой Хаоса или аквилой.

Эгарианский доминион

Глубоко во Владениях Винтерскейла находится скопление из четырёх систем, известное как Эгарианский доминион. Звёзды здесь однотипны и вокруг которых вращаются миры, давным-давно уничтоженные неким астрономических масштабов катаклизмом. Эти сухие истерзанные ветрами планеты некогда были населены эгарианами – давно вымершей расой, единственным следом существования которой остаются циклопические города-лабиринты посреди выжженных пустынь. От эгариан сохранилось очень мало и они являются персонажами множества тёмных легенд. Некоторые утверждают, что эгариане были настолько падшими, что очень немногие в Каликсиде знали их имена. Одними из таких были ю'ват, ксеносы-варпопоклонники, обитавшие в пространстве Касикс до Голгеннова крестового похода, с которыми Империум вёл долгую и кровопролитную войну. Иные поговаривают, что эгариане были развращены ю'ват, и обрели силу, которая обрекла их на полное вымирание. Действительно, следы такой ужасной судьбы можно найти по всему Коронусу; более того – некоторые утверждают, что Разломы Гекатона являются последствиями катастрофического опустошения, тень которого отразилось на самих звёздах. Какая сила могла заставить сотни солнц перегореть и умереть, остаётся тайной, за которую многие готовы продать душу.

Рак'гол

В то время как ю'ват считаются истреблёнными (по крайней мере, Империум надеется на это), их наследие живо в виде налётчиков-рак'гол. Эти восьмилапые ксеносы, невероятно жадные до бессмысленной резни, охотятся в глубинах пространства Коронус и представляют серьёзную угрозу для исследователей. С этими дикими ксеносами невозможны переговоры – в сущности, рак'гол

Пасть

Связью между Коронусом, Каликсидой и Иерихонским рубежом служит варп-канал, известный как Пасть. Изначально, Пасть состояла из одного маршрута, связывающего Каликсиду и Коронус, но в последние десятилетия её важность резко возросла. Глубоко в Пространстве исследователи обнаружили плавающую в пустоте огромную серповидную структуру абсолютно чуждого происхождения. Отважные первопроходцы выяснили, что это – врата, устойчивый проход через Варп, ведущий к таким же вратам на Восточной окраине. Преодоление этого колоссального расстояния занимает считанные секунды. Возникший благодаря этому устойчивый маршрут стал известен как варп-врата Иерихон-Пасть, и его существование столь важно стратегически, что путешествие через него всегда одностороннее. Исключение делается лишь для самых доверенных лиц. Невозможно переоценить важность таких врат и даруемой ими возможности перебрасывать армии из одного конца галактики на другой, но риск нашествия с Восточной окраины почти в сердце Империума ужасает. Чтобы отвоевать Иерихон Империум выделил огромные армии, тайно отправленные на Рубеж, хотя мало кто знает, что этот театр военных действий лежит не на границах Каликсиды, а на другой стороне галактики.

Тринадцатая станция Прохода

И пусть даже в высших эшелонах Империума лишь немногим избранным известно о существовании варп-врат Иерихон-Пасть, в этом бурлящем проходе скрываются и другие тайны. Один из таких - легендарная Тринадцатая станция Прохода, существование которой известно только тем, кто идёт путём к величию. Кто её открыл – неизвестно, хотя почти наверняка это был безумный навигатор-отступник или хорошо знаковый с Варпом вольный торговец, отдавший в обмен на это знание собственную душу. Некоторые связывают это открытие с династиями Хаарлока и Винтерскейла, хотя убедительных доказательств тому нет. Точное расположение станции ведомо лишь колдунам, ибо это просто часть пустоты несколько сотен километров в охвате. На протяжении веков вокруг неё вращается тёмный ореол обломков и бесчисленных жертв Губительных сил.

Тринадцатая станция Прохода — это точка, где сливаются бушующие волны Пасти и щупальца Вопящего вихря. По сути, это ответвление Прохода Коронус и единственный путь в Вопящий вихрь используемый его обитателями сравнительно часто (хотя, безусловно, есть и другие). Для большинства другие маршруты слишком опасны, да и Тринадцатая станция требует должного уважения и жертвоприношений, о чём свидетельствуют вереницы искажённых бескровных трупов, медленно вращающийся вокруг этой точки. На самом деле, облако жертв настолько плотное, что суда, желающие использовать слияние, должны пробиваться сквозь него, а их экипажи будут слышать, как по внешнему корпусу стучит частый дождь из мертвецов.

Через Тринадцатую станцию Прохода обитатели Вопящего вихря могут проникнуть в Каликсиду и Коронус. Кроме того, соблюдая крайнюю осторожность, они могут пройти варп-вратами Иерихон-Пасть, хотя большая часть еретиков предпочитает пересекать варп-врата на борту имперских транспортников, тем самым, обходя установленную Флотом мощную блокаду.

вовсе не проявляют иных признаков интеллекта, помимо способности создавать и использовать чрезвычайно эффективное оружие и снаряжение. Как именно они пересекают пустоту – ещё предстоит выяснить, и этот вопрос очень волнует многих членов Адептус Механикус и Ордо Ксенос. Точно известно, что рак'гол имеют некую связь с ю'ват, поскольку разыскивают их артефакты и захватывают их, где только найдут. Возможно, они ищут давно потерянное оружие или поклоняются тем же варп-сущностям, что и ю'ват. Возможно, сердец рак'гол коснулся Хаос, и они служат Губительным силам с той же верностью, что и легионер-предатель, пусть и иным образом.

Хаос и пространство Коронус

Пространство Коронус – охотничьи угодья для многих врагов Империума, от варваров-орков, до полубезумных изгнанников, но главные хищники там — это головорезы Хаоса. Эти поклявшиеся в верности Тёмным богам грабители и работорговцы рыщут по варп-путям, алкая крови неосторожных глупцов. Их юркие и хорошо вооружённые корабли устраивают засады во внешних облаках звёздных систем, что могут привлечь исследователей, и яростно атакуют до того, как добыча среагирует. Налётчики быстро одолевают своих жертв и берут их на абордаж, прежде чем экипажи подготовятся отражать его. Оказавшись на борту, головорезы развязывают оргию кровопролития, убивают всех сопротивляющихся и прокладывают путь к мостику, чтобы уничтожить владыку судна и его охрану. Захваченным кораблём и экипажем головорезы могут рас порядиться по-разному. Полезные суда берутся как приз и переделываются в пиратские, а лучшее, на что может надеяться экипаж — быстрая смерть. Многих порабощают и продают в рабство какой-нибудь из мелких империй Пространства. Других приносят в жертву Губительным силам, заставляют служить в пиратской команде или отправляют рабами на нижние палубы.

По Пространству рыщет много группировок головорезов. Одной из них является проклятое воинство Беззакония, коим командует Каррад Валл, Безликий владыка. У этих подлых разбойников есть родной мир и многие верят, что под его опустошённой поверхностью кроется нечто крайне зловещее и порождённое Варпом. Но в Коронусе прикосновение Губительных сил можно найти не только в сердцах охотников и пиратов, ибо оно, подобно многим другим регионам со схожей судьбой, богато мирами, что люди заселили тысячелетия назад,и связь с которыми была потеряна. Такие планеты ничего не знают об остальной галактике, ибо их предки утратили контакт с остальным человечеством задолго до рождения Императора и появления Империума. Тем не менее, Хаос скрывается в сердцах всех людей, и даже самый изолированный колонист не защищён от шёпота Тёмных богов. Дикий космос усеян мирами, целиком поддавшимися Губительным силам, и некоторые из них настолько погружены в Варп, что стали охотничьими угодьями демонов.

Идущим путём к величию, пространство Коронус может дать возможность выковать собственные судьбы как они пожелают. Они может попытаться построить империю или утолить жажду крови в бесконечных налётах на путешественников и исследователей, покинувших пределы Империума. Другие могут искать древние тайны, и обретать неизмеримое могущество. Они наиболее опасны, ибо если их мечты свершатся, они прорвутся через Пасть и обрушат на Империум Человечества такой ужас, которого он не знала десять тысяч лет.

Иерихонский рубеж

«Пусть Император посылает свои фанатичные армии. У меня есть свои, благословлённые владыками Варпа! Я стою здесь и они умрут здесь!»

— владыка орды Ганет

Всем известно, что в Империуме есть только война – настолько он богат на конфликты и беззакония, и для большинства подданных бога-трупа это истинная правда.

Ни одна планета Империума, от самой отдалённой колонии, до перенаселённого мир-улья, не может не бояться кровопролития. На самых дурно защищённых мирах охотятся ксеносы-работорговцы, а миллиардные армии Пропащих и проклятых рвутся через Кадианские врата и штурмуют миры-крепости, окружающие Око Ужаса. Людей, что избежали пожизненного рабства у инфостанка или шифроверстака вербуют в Имперскую Гвардию. Полк за полком отправляются на далёкие фронты без надежды на возвращение.

Немало имперских миров формально считаются зонами боевых действий – хотя их населению это известно далеко не всегда. В таких регионах военное командование Империума обладает абсолютной властью и ради подавления восстания или прекращения вторжения может принимать любые меры. Один приказ может опустошать целые планеты или превращать их в укреплённые бастионы, полигоны для испытания оружия или учебные центры.

Вся промышленность такого мира может быть переведёна на военные рельсы – возможно, планета станет производить миллиарды и миллиарды одинаковых батарей для лазганов или флак-жилетов. Иногда миры становятся жертвами вторжений и гибнут от рук захватчиков, лишь ради того, чтобы потом Империум мог провести успешное контрнаступление в более удобное для себя время. Верховные лорды-милитанты, что потягивают выдержанный амасек, глядя на голограммы стратегиумов, где горят целые сектора, не беспокоятся о смертях миллиардов.

Зоны боевых действий могут быть самыми разными – где-то Империум держит отчаянную оборону против бесчисленных орд, а где-то ведёт ожесточённую гражданскую войну. Возможно, наиболее всеобъемлющим типом войны являются крестовые походы – масштабные операции, во время которых несметные армии и флоты отправляются в пустоту ради завоевания или возвращения огромного участка галактики, само собой, во имя Императора.

Одним из примеров тому служит Ахиллов крестовый поход, начатый в 777.M41 ради возвращения Империуму давно потерянного региона — Иерихонского рубежа. Этот регион, лежащий на месте старого сектора Иерихон, был потерян после бурных варп-штормов и ускользнул из под власти Империума тысячелетия назад, но с открытием варп-перехода Иерихон-Пасть стало возможно повторное завоевание и начался Ахиллов крестовый поход.

Иерихонский рубеж охвачен тотальной войной. Огромные армии Империума ведут бои на трёх фронтах и смелые слова отцов крестового похода давно превратились в пепел на их устах, поскольку каждый клин столкнулся с равным противника, что сопротивляется отчаяннее, нежели предполагалось. Самая северная часть зоны боевых действий — Орфейский клин, отчаянно удерживающий биокорабли тиранидов флота-улья Дагон. На юге располагается Канийский клин, где голыхают ожесточённые битвы на истощение против армий тау. Самый крупный клин – Ахеросский, на котором миллиарды воинов стремятся освободить центральную область Иерихонского рубежа от слуг Хаоса.

Ахеросский клин

Изначально Ахеросский клин был создан для завоевания многочисленных миров, находящихся под властью Губительных сил – основного врага Человечества на Иерихонском рубеже. Появившись на Рубеже, вожди крестового похода ожидали увидеть рассеянные и изолированные миры, население которых будет радостно приветствовать освободителей. Излишне говорить, что восстание «освобождённых» захватило Империум врасплох. Увязнув в центре Рубежа, крестоносцы были вынуждены приложить колоссальные усилия для того, чтобы вырвать эти миры из рук идущих путём к величию. Спустя десятилетия после начала похода, Империум почти не приблизился к победе над многочисленными полководцами, воюющими против сил Ахеросского клина, а каждый год этой бесплодной войны забирает миллионы жизней.

Аномалия Гадекса

В центре Иерихонского рубежа ярится бурный варп-феномен – Аномалия Гадекса. Мудрецы, эрудиты и безумцы пытались причислить её к варп-штормам, таким как Око Ужаса, Мальстрём и Врата Огня, но она упорно продолжает игнорировать все попытки классификации. Хотя очевидно, что Варп и реальное пространство там, как и в большинстве подобных явлений, пересекаются, Аномалия Гадекса оказывает необычное воздействие не только на материальный мир, но и на само время. В тщетных попытках постигнуть природу аномалии, имперские эрудиты утверждали, что она «изрыгает время» в окружающий регион, нарушая ход событий, а иногда целиком перекраивая его.

Караул Смерти

Иерихонский рубежа столетиями был отделён от Империума, и лишь одна его организация продолжала действовать там — Караул Смерти, уникальный орден космических десантников. Из скрытной и неприступной крепости в системе Эриох, а также нескольких десятков небольших станций, боевые братья в чёрной броне, набранные из самых разных орденов, несли Долгий дозор. Против какой именно угрозы действует Караул Смерти – неизвестно; возможно, это остаётся тайной даже для его членов, но они продолжают выполнять свою миссию даже с началом Ахиллова крестового похода. Иногда караульные действуют сообща с крестоносцами, объединяя силы против общего врага, но столь же часто их интересы расходятся. Хотя Караул Смерти и сотрудничает с противостоящим ксеносам Ордо Ксенос, и состоит из боевых братьев, проявивших себя как невероятно успешные охотники на чужаков, они готовы противостоять, не менее яростно и другим врагам Импепериума. Космодесантники выполняют собственные боевые задачи, а также поддерживают другие ведомства Империума – например, охотников на демонов из Ордо Маллеус или ведьмоловов из Ордо Еретикус. Более того – когда-то Караул участвовал в совместной операции с Ордо Хронос – конечно, до того, как все члены этого ордена пропали.

Хаос и Иерихонский рубеж

Иерихонский рубеж погружён в противоестественные энергии Варпа, в этом регионе честолюбивые и смелые могут стяжать вечную славу и обрести невероятное могущество. Еретик может собрать многомиллионную армию из сторонников Губительных сил и направить её против столь же многочисленной своры имперских псов. Мало где можно стяжать такие же лавры, ибо здесь Империум – не защитник, но агрессор, а боевой дух его армий низок, ибо всё большее число людей попадают в вечную мясорубку войны. Целые планеты обратились в выжженные поля брани, а рваные знамёна с пылающими рунами Тёмных богов гордо развеваются над головами их слуг. В таких местах смерть приходит в мириадах обличий, а слуги Хаоса не менее разнообразны. Безумные культисты возносят молитвы пылающим небесам, а под поступью титанов Хаоса стонет и содрогается сама земля. Могущественные легионеры-предатели сражаются бок о бок с отступниками и мутантами, а самые сильные колдуны открывают врата в преисподнюю, из которых вырываются демонические легионы. Воистину, звёзды вокруг Аномалии Гадекса принадлежат Губительным силам и их смертные слуги отдадут жизни ради защиты своих владений от врага.

Падение элдар

«Мы в большом долгу перед элдар. Если бы не их голоса, то не было бы нашего хора. Если бы не их наковальни, то не было бы наших клинков. Не забудьте поблагодарить их, когда убьёте»

— Адрада, дева кровопролития

Древние и таинственные элдар никогда открыто не говорят о своём ужасном прошлом. До появления человечества их империя охватывала всю галактику. Их капризы решали судьбы миров и гасили самые яростные солнца. Ныне они почти вымерли – остались лишь последние осколки разрушенной цивилизации, погружённые в постоянную войну. Элдар превратились в разрозненных кочевников, поскольку сохранившие достаточно здравомыслия для того, чтобы покинуть империю до Падения, сделали это на огромных судах, называемых рукотворными мирами. Именно на этих мирах-кораблях последние остатки древней цивилизации странствуют среди звёзд.

Элдар не станут рассказывать о Падении никому из «младших рас», но по отрывочным источникам можно понять большую часть истории. Элдар поддались наслаждению ощущениями – их чувства были столь остры, что они воспринимают вершины страдания и экстаза на недоступном человеку уровне. Долгое время их общество деградировало, а изливаемые в Варп эмоции начали собираться воедино. Формировалась новая сила, становившаяся всё сильнее с каждым актом невоздержанности. Пока это существо дремало, её сны питались деяниями элдар, а потом просачивались обратно в их сознания, и раса погружалась в ещё большие крайности.

Со временем элдар опустились до самых глубин разврата и дремавшая сила пробудилась. Так родился четвёртый бог Хаоса - Слаанеш – и его крик уничтожил всю расу элдар, вырвав души миллиардов в Варп, где и поглотил их. Самые страшные разрушения произошли в центре галактики, в самом сердце империи элдар, где Варп вырвался в реальный мир. Область в почти двадцать тысяч световых лет в охвате была поглощена самим Хаосом. Ныне она известна как Око Ужаса, место, где пересекаются Варп и материальная вселенная. Это зияющая рана в самой реальности, вечно исторгающая скверну и нечестивость.

Все известно, что в Оке Ужаса обитают худшие злодеи галактики. В конце Ереси Гора легионы-предатели были изгнаны с Терры и нашли убежище в Царстве Хаоса. Некоторые легионы объявили миры своими, изменив их согласно собственным извращённым замыслам. Последователи разных богов Хаоса сражаются друг с другом в вечной борьбе за превосходство и редкие в великом варп-шторме ресурсы, но наиболее опасны они тогда, когда откладывают разногласия и обращают свой гнев против материальной вселенной. Немногие могут объединить разрозненные отряды и банды, но Аббадон Разоритель, некогда бывший первым после Гора, смог превратить легионы-предатели, полчища мутантов и орды демонов в чёрные крестовые походы, что грабят и разрушают окружающие Око сектора.

Око Ужаса даёт легионам-предателям возможность терзать Империум уже десять тысяч лет, ибо время там искажено не меньше, чем в самом Варпе. Спустя десять тысяч лет после Ереси Гора, те же предатели, что бежали от армий Империума, все ещё ведут свой чёрный крестовый поход.

Вопящий вихрь

«Слушайте! Вслушайтесь, неужели вы не слышите? Они поют нам, и их песня столь печальна...»

— последние записанные слова навигатора Сола Бургунда

Вопящий вихрь – лишь один регион в области, что известна, как Великие варп-штормы. Он похож на огромный бурлящий котел энергий Эм-

Чёрная библиотека

Элдар знают о Хаосе куда больше, чем узнает человечество, но ещё больше знаний они потеряли во время Падения. Неповреждённым и нетронутым со времён рождения Той-что-жаждет остался лишь один источник. В тайном месте – некоторые говорят, что в центре Паутины — сети стабильных туннелей через всю галактику – покоятся бессчётные тома, книги, свитки и рукописи, содержащие знания элдар о Варпе. Запретные знания Чёрной библиотеки описывают увещевания, способы влияния, формы, существ, опасности, обещания и ужасы Хаоса.

О существовании Чёрной библиотеки известно немногим, а вход в неё разрешён ещё меньшему числу. Библиотека защищает себя от слабых и тех, кто злоупотребит её знаниями, отказывая в проходе всем, кроме признавших и усмиривших Хаос внутри себя. Незрелые, что ещё уязвимы к обещаниям и соблазнам Хаоса, обнаруживают, что неспособны пройти через врата библиотеки. В результате, свободно приходить и уходить могут только солитёры-арлекины, хотя некоторые говорят, что одному человеку – возможно, инквизитору – также было дано позволение.

пиреев, которые, хоть и уступают в размерах, но столь же насыщены, как и те, что извергаются из Ока Ужаса, Мальстрёма или любого другого пересечения Варпа с реальным миром. В Вопящем вихре, как и в любом варп-шторме, беспощадно разорвана тонкая завеса, разделяющая реальность и невозможное измерение Имматериума. Как бы то ни было, это космическое пространство, значительно превосходящее по размерам средний имперский сектор, вырванное из физической вселенной и внутри него более не действуют законы природы. В пределах Вопящего вихря властвуют Губительные силы, и одна мысль о том, чтобы войти в поток его таинственных энергий – настоящее безумие для смертного. Пространство внутри Вихря невозможно описать словами, которые смог бы понять даже величайший из людских умов, поэтому что-то определённое рассказывают лишь о пограничных мирах, а о более далёких ходят лишь мифы.

Вопящий вихрь был так назван потому, что его приливы и отливы сопровождаются завываниями, которые слышат псайкеры и колдуны. Самые одарённые могут различить изливающийся из Вихря непрерывный и нестройный плач за десятки, а иногда и сотни световых лет, в их снах некогда прекрасные лица становятся пепельными от страха и криков и заунывно молят о милосердии. Чем ближе столь искушённые в психическом искусстве оказываются к Вихрю, тем громче и безнадежнее становятся вопли. Вскорости псайкер слышит вой уже не только во сне, но и наяву, и большинство из них почти сходят сума. Иногда - например, когда волны вздымающегося шторма увеличиваются – крики становятся настолько громкими, что их слышат даже те, кто от рождения лишен психического дара. Вопли скребут на грани здравого восприятия и, кажется, молят о милосердии, которое никто не в силах дать.

РОЖДЕНИЕ ВОПЯЩЕГО ВИХРЯ

Вопящий вихрь существует в своем нынешнем виде не меньше десяти тысяч лет, но обычный счёт времени плохо подходит для таких мест. Вероятно, некоторые из заключенных внутри него мест существовали в вечных мучениях с самого начала времен, другие же перенесли эоны боли за промежуток, который снаружи показался бы одним мгновением. Точно описать это явление сложно, но некоторые свидетельства его существования можно найти. Не существует никакой тайной рукописи, что излагала бы истину, но кое-что можно найти в ревниво оберегаемых инфохранилищах, что принадлежат старейшим из домов навигаторов, а кое-что – услышать в безумном бормотании отмеченных прикосновением Варпа адских провидцев. Эти источники таковы, что вряд ли найдётся учёный, что сможет свести их воедино – разве что он окажется высокопоставленным членом Инквизиции. Ниже дано лишь одно из вероятных свидетельств, одна из возможных истин. Те, кто сполна верит таким данным, заслуживают жалости, ибо их души уже уготованы ужасным силам Хаоса.

Область, ныне известная как Вопящий вихрь, согласно одной из версий, некогда была благодатным регионом, полным райских миров. Они были так совершенны и так удобно расположены, что не могли быть созданы природой – а лишь осознанной волей существ, обладавших божественной силой — возможно, как прибежище для эльдар и других блаженных молодых рас, обитавших там. Эльдар и остальные эонами наслаждались величием и совершенством своей жизни, единые со своими творцами и всеми измерениями этой и других вселенных. Затем произошло то, что одни называют чумой, а другие – войной, хотя оно могло быть одновременно и тем и другим. Идеальные миры опустели, а затем, пока создавшие их существа доблестно бились за них, все оказались утрачены. Немногие пережившие уничтожившую их рай войну познали горе и лишения.

Говорят, что большинство уцелевших совершили великий исход – каждый из видов отправился в свой уголок галактики. Со временем они забыли место своего рождения и войны, которые они вели друг против друга. В живых осталась едва ли одна сотая часть, а прочие пали от рук тех, с кем некогда делили небеса. Однако некоторые из эльдар остались, полные решимости собственноручно воссоздать рай, чьи создатели давным-давно исчезли из галактики.

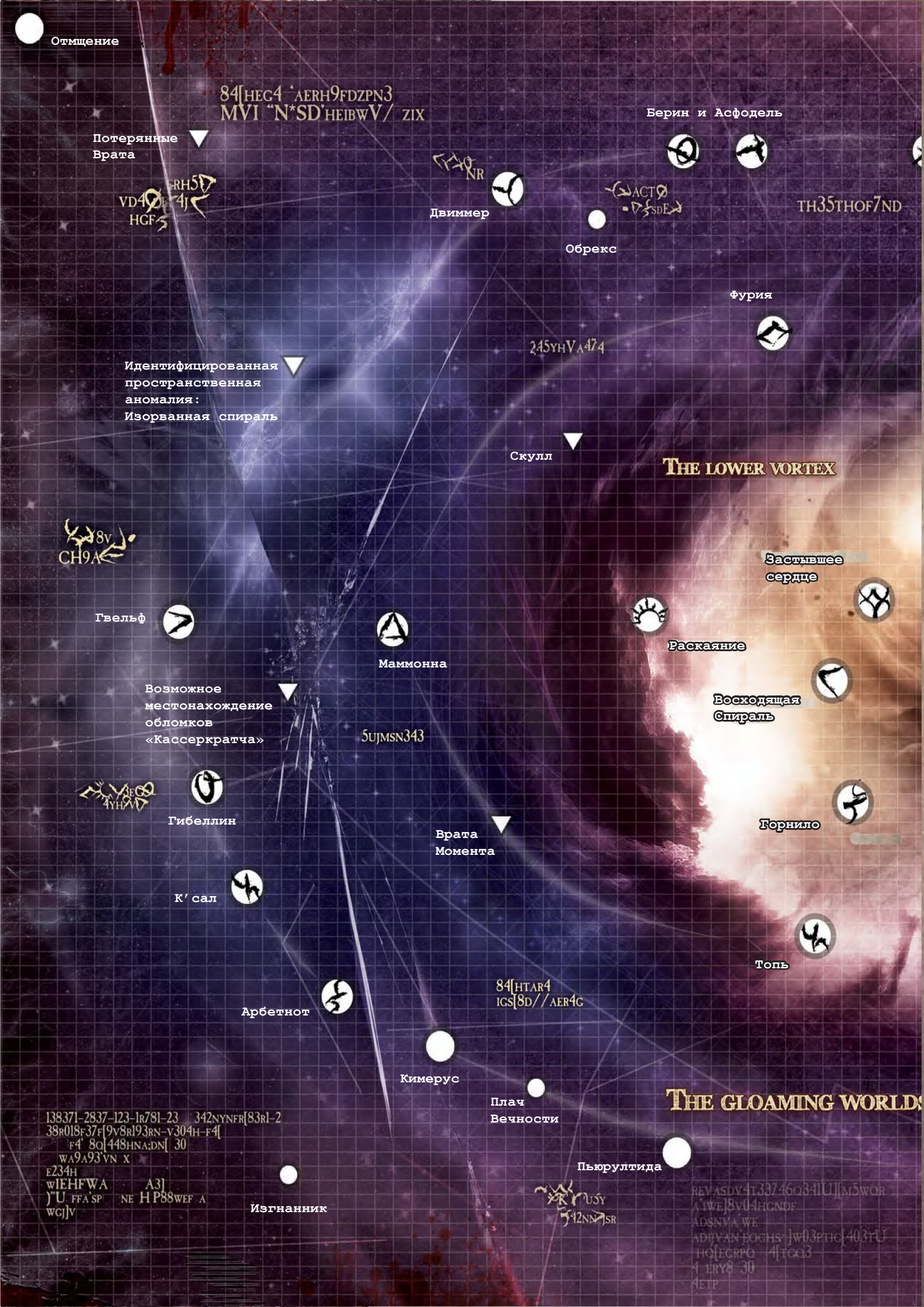
Невозможно измерить в величинах физической вселенной, сколько времени выжившие мучительно трудились, отстраивая райские миры. Поколение за поколением полностью отдавало себя работе, чтобы дети, которых им не суждено было увидеть, однажды смогли поселиться на небесах. И, как говорят, в конце концов, эти древние были уже готовы уложить последний камень, сверкавший на краю вечности.

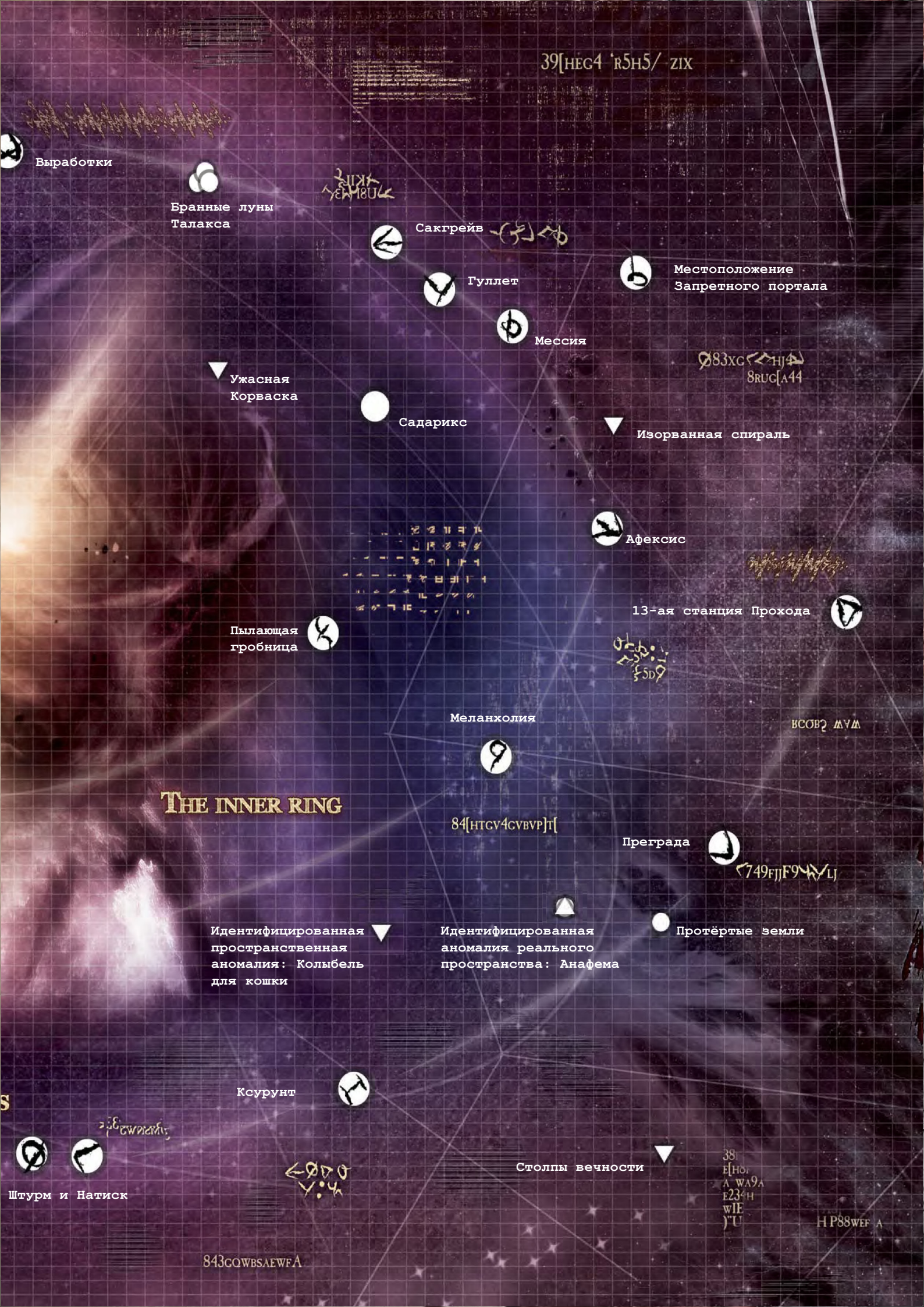
Затем вселенная погрузилась в новый ад, масштабы которого превосходили чуму, когда-то охватившую райские миры. Раскинувшаяся на всю галактику цивилизация эльдар пала, когда в одно мгновение на свет появился Слаанеш, Тёмный князь Хаоса. Крики новорожденного божества разнеслись в вечности, и разбросанные по всей вселенной цивилизации погибли. Варп вырвался наружу, как никогда ранее, и поглотил родные миры эльдар. Центр катаклизма обратился в Око Ужаса, бурлящий варп-шторм неимоверных масштабов, кипящий на месте былых владений эльдар. Прочие миры тоже были поглощены, и вокруг них возникли другие варп-штормы.

И когда рай был почти воссоздан, всё вокруг окунулось в кипящий котёл Хаоса. Варп вырвался в материальную вселенную, породив абсолютно противоестественный шторм, в котором слились воедино материи реальности и антиреальности. Тела и души тех, кто трудился над восстановлением рая, были стерты, но осталось кое-что такое, чему предстояло существовать вечно. В шторме вечно разносятся изданные ими в миг уничтожения вопли муки, порожденные безмерной болью от зрелища того, как все их труды рушатся из-за прегрешений величайшей цивилизации эльдар.

Так родился Вопящий вихрь. В нём вечно и свирепо бушуют вырвавшиеся на свободу в миг Падения эльдар бури, и звучат крики пропавших внутри. Хотя души потерянных и сгинули навеки, их горькая песнь продолжается вечным предостережением о жестокой мощи Изначального Разрушителя и его безграничных способностях уничтожить все хорошее, что есть или когда-нибудь будет в мире.

О внутреннем пространстве Вопящего вихря адептам и ученым Империума не известно практически ничего кроме, возможно, того, что они считают болтовней безумцев и еретиков. Сейчас многие полководцы Вопящего вихря заняты бесконечной борьбой за господство над заключенными в его бурлящих штормах мирами. Но при этом внутри него есть и те, кто пытается проникнуть к человечеству во имя собственных целей, а снаружи есть те, кто ищет путь в Вихрь, чтобы найти прибежище среди его непознаваемых сил. Это всего лишь вопрос времени, когда же военный вождь обретет такую силу, что сможет объединить под своим знаменем прежних вздорных соперников и повести их в чёрный крестовый поход против владений ненавистного Императора. Этого может стать


Отмщение
Потерянные Врата
Берин и Асфодель
Двиммер
Обрекс
Фурия
Идентифицированная пространственная аномалия: Изорванная спираль
Скулл
THE LOWER VORTEX
Застывшее сердце
Раскаяние
Гвельф
Маммонна
Восходящая Спираль
Возможное местонахождение обломков «Кассеркратча»
Гибеллин
Горнило
Врата Момента
К'сал
Топь
Арбетнот
Кимерус
Плач Вечности
THE GLOAMING WORLDS
Пьюрултида
Изгнанник


Выработки
Бранные луны Талакса
Сакгрейв
Гуллет
Местоположение Запретного портала
Мессия
Ужасная Корваска
Садарикс
Изорванная спираль
Афексис
13-ая станция Прохода
Пылающая гробница
Меланхолия
THE INNER RING
Преграда
Идентифицированная пространственная аномалия: Колыбель для кошки
Идентифицированная аномалия реального пространства: Анафема
Протёртые земли
Ксурунт
Столпы вечности
Штурм и Натиск

Демонические миры

Некогда демонические миры были обычными планетами, что подчинялись природным процессам и природы. Но благодаря катастрофическому демоническому вторжению, ныне они полностью захвачены Варпом и обратились в острова Имматериума среди реального пространства. Демон может беспрепятственно перемещаться из Варпа на любой демонический мир, и за обладание каждым Великие силы ведут нескончаемые битвы. Армии демонов и их живых союзников сражаются в колоссальных, кровавых баталиях, исход которых определит, какая из Сил Хаоса будет господствовать на планете. Часто такие битвы длятся сотни лет, так что вся планета становится гигантский ареной, на которой сталкиваются и гибнут бесчисленные воинства. На демонических мирах вечное противостояние Губительных сил проявляется в реальности, через поступки и побуждения их слуг. Этими полчищами командуют великие демоны и князья демонов. Последних ценят за то, что они когда-то были живыми и понимают как материальную вселенную, так и природу Царства Хаоса. Как только князь демонов завоёвывает мир, он объявляет, что будет править им от имени своего покровителя.

Когда князь демонов берёт с трудом завоёванный мир под свою власть, он призывает могучие силы, чтобы преобразить планету в то, что ему захочется. Потому не найти двух похожих демонических миров и каждый впечатляет по-своему. Некоторые покрыты океанами кипящих потрохов, а другие имеют форму ухмыляющихся черепов, которые различимы за миллионы миль. Ландшафт некоторых возможен только в Варпе – там в небесах плавают горы и вулканы, а в них впадают текущие снизу вверх потоки лавы.

Смертные, что живут на демонических мирах, служат Хаосу двумя равно важными способами. Во-первых, они обеспечивают воинства Хаоса живой силой, что особенно важно, когда они планирует вторжение в материальный мир. Во-вторых смертные поклоняются равнодушным богам Хаоса, тем самым увеличивая их присутствие в Варпе.

Хотя в Оке Ужаса кипят почти бесконечные сражения, не каждые смертный в них участвует. Только те, кто достаточно храбр, чтобы проложить себе путь к свободе из рабских ям, молитвенных банд и чёрных фабрик, могут биться во имя Хаоса и черпать у него силы. Остальные отдают свой труд и поклонение. В награду рабы получают лишь плети и учатся любить их. Порой они доходят до крайностей самопожертвования и наслаждаются неистовством, с которым пытаются превзойти друг друга в угодничестве перед владыками. Целые народы трудятся в демонических литейных цехах и молитвенных ордах, занимающих целые планеты. Бесчисленные миллионы смертных охвачены пылом преданности, Варп звучит в их молитвах, и благодаря их жертвоприношениям Губительные силы становятся всё сильнее.

достаточно, чтобы Вопящий вихрь вызывал столько же страха, как Око Ужаса, а имя такого полководца — такой же трепет, как Аббадона Осквернителя или даже самого магистра войны Гора.

ОБИТАТЕЛИ ВОПЯЩЕГО ВИХРЯ

Вопящий вихрь захватывает обширную область пустоты, значительно превосходящую по площади территорию, которую изначально занимали райские миры, даже если принять за истину самую малую часть той легенды. Поскольку волны Вихря то ярятся, то затихают, в его бездну затянуло и другие неведомые Империуму миры, многие из которых до сих пор остались там. Люди на большинстве из этих планет никогда не знали об Императоре, ибо их земли втянуло в Вихрь задолго до создания Империума.

Что еще более важно, внутри Вихря перестают действовать измерения физической вселенной. Говорят, что внешние штормы, образующие границы Вихря, «тонки как занавес и протяжены как тысяча поколений», и это наилучшее описание данной области. В самом деле, планеты Вопящего вихря могут находиться так близко друг от друга, что еретик может перепрыгнуть с одной на другую, и при этом так далеко, что этот прыжок замёт сотни лет.

Среди обитателей Вихря невозможно никакое единое государство, но даже будь это и не так, мало кто бы смог удержать власть в нём. В Вихре люди делятся на рабов и господ, ибо любая другая форма существования невозможна в месте, которым управляют причуды Хаоса.

ЦАРСТВО ЭМПИРЕЕВ

Стороннему наблюдателю Вопящий вихрь кажется областью переливающихся и искрящихся энергий, что мерцают во тьме межзвездного пространства. Пустотники знают, что нельзя долго смотреть на подобные вещи, ибо это влечёт, в лучшем случае – безумие, а в худшем — проклятие. Некоторые говорят, что кружащиеся энергии сливаются в кричащие рты размером с целые звёздные системы и испуганные глаза, которые широко раскрыты, моля смотрящего на них о милосердии. Как правило, путешествующие в реальном пространстве неподалеку от Вихря и других похожих явлений корабли включают варп-глушители, как делают в глубинах самого Варпа, чтобы ничья душа не впала в транс от кружащихся энергий. Если корабль приблизится к Вихрю, на него будут обрушиваться всё более свирепые волны, пока навигация не станет практически невозможной. В этот миг корабль, если не погибнет на месте, канет в потоки шторма и будет выброшен там, где заблагорассудится своенравным и непознаваемым силам Имматериума.

Устройство внутренней части Вопящего вихря невозможно описать разумными и рациональными терминами, и лишь наиболее осквернённый Варпом навигатор может попробовать составить карту его глубин. Несмотря на это, существуют люди, погрязшие в запретных знаниях, улавливающие в мутных безднах узоры и рисунки и научившиеся кое-что понимать в особенностях шторма. За бессчетные поколения безумные астроманты и чтецы Варпа начали различать определенные черты и дали разным областям названия. Слова, которые эти люди используют для описания внутренних механизмов Вопящего вихря, для имперских навигаторов звучат как безумное богохульство, и они категорически отвергают подобное. Среди этих терминов встречается «разъединение потока», «контрконфигурации», «парадолианские обряды» и «амальгамные горизонты». Все эти особенности можно разделить по принадлежности к одной из трёх зон внутри Вопящего вихря — Сумеречным мирам, Внутреннему кольцу и Нижнему вихрю.

СУМЕРЕЧНЫЕ МИРЫ

Сумеречные миры – это внешний край Вопящего вихря, оболочка из нескольких сотен систем. Эти планеты недостижимы, да и неинтересны Империуму, поскольку они настолько погрязли в испускаемых Вихрем ужасных энергиях, что сама мысль о вторжении на них может прийти в голову, разве что вконец обезумевшему лорду-милитанту. Сумеречные миры пребывают в ловушке пугаю-

щего мерцающего свечения шторма, словно подвешенные в янтарном освещении драгоценные, но имеющий изъян камни. Те, что расположены ближе всего к Проходу Коронус, известны навигаторам, дерзнувшим обратить свой третий глаз к Сумеречным мирам, однако подавляющее большинство для Империума неведомо и непознаваемо.

Никто не может сказать наверняка, много ли Сумеречных миров населено; к тому же Вихрь настолько непостоянен, что кишащая жизнью планета может вдруг превратиться к совершенно безлюдную и безжизненную.

За некоторые миры идет сражаются безумные полководцы, одержимые манией величия, а других избегают любой ценой. Течения Вопящего вихря настолько непредсказуемы, что даже его внешние миры изолированы друг от друга, и мало кому из вождей удаётся удерживать больше горстки таковых.

Также многие из Сумеречных миров существуют едва ли не в виде одного лишь имени, среди них проклятый Арбетнот, ненавистный Двиммер, злобные близнецы Штурм и Натиск, смертоносный Гвельф, недоброжелательный Гибеллин и разрушенная Преграда.

Ксурунт

Ксурунт — один из наиболее постоянных и населенных миров Вопящего вихря. Это чрезвычайно крупная скалистая планета, вращающаяся вокруг звезды Канарес в слое седьмой флювиальной трансгрессии. Несмотря на размеры мира, её земная тяга остаётся обычной – вероятно из-за пустотелости планеты.

На поверхности Ксурунта есть несколько огромных кусков суши, разделенных небольшими морями, настолько едкими, что в них может существовать лишь наиболее стойкие и агрессивные формы жизни. Когда-то континенты Ксурунта были цивилизованы: землю пересекают следы древних дорог, а в некоторых областях всё еще остались едва заметные останки разрушенных городов. Обитателей Ксурунта явно постиг некий великий катаклизм — возможно, он произошел тогда, когда мир затянуло в Вопящий вихрь, или, что более вероятно, позже — когда порядок рухнул и улицы наполнились ужасом. Нынешние обитатели Ксурунта не говорят о тех временах и относятся к почти до основания разрушенным городам со суеверным страхом.

На Ксуруете обитает множество свирепых кочевых племен – ксуров, которые непрерывно странствуют по обширным внутренним прериям. В долгие летние месяцы, когда разные племена встречаются, они сражаются, стремясь истребить или поработить друг друга, даже не пытаясь вести переговоры. Путь ксуров — это господство, и могущественное племя может быстро собрать устрашающие рабские караваны и огромные стада ксуруншей — похожих на гроксов зверей, которых ксуры используют в пищу, а также в качестве вьючных и ездовых животных. Впрочем, если племя чрезмерно увлечётся грабежами и разбогатеет, то скоро само станет целью других племён, что будут пытаться похитить ксуруншей и рабов, которых оно не сможет защитить в бесконечном круговороте столкновений.

Пока длится короткая и жестокая ксурунтская зима, кочевники старательно игнорируют друг друга, если только их не провоцировать. Некоторые племена отходят в укрепленные горные лагеря, прочие же переселяются в экваториальный пояс планеты, где царит более тёплый климат. Было несколько широко известных эпизодов, когда появлялся вождь, который был настолько знаменит и могуч, что вёл завоевания зимой, получив благословение Саканты, Отца Холода.

Воины ксуров превыше всего ценят дерзкую смелость в бою, а полированными черепами врагов дорожат больше чем золотом или драгоценными камнями. Ксуры непокорны и почти неуправляемы, однако это опытный и бесстрашный противник. Они сражаются быстро и яростно, за поспешным обменом выстрелами следует внушающее ужас наступление, в котором воины навязывают врагу ближний бой. Умные полководцы стараются отвлечь противника, а затем захватить его врасплох неожиданным нападением с флангов или тыла. Эта ловушка столь избита, что мало какой ксур попадётся в неё, и, когда фланги сталкиваются, схватка превращается во множество отдельных стычек. Однако чужеземцы, ожидающие примитивной атаки в лоб, могут попасться на уловку, и такое бывало, о чем безмолвно свидетельствуют лежащие поверхности Ксурунта сожженные останки нескольких кораблей.

В большинстве племен и мужчины и женщины учатся сражаться с того возраста, когда смогут усидеть на ксурунше. Они должны мастерски овладеть трехметровой пикой-погонялом, которая используется для управления громадным существом, а также утяжеленными свинцом дротиками и мощными роговыми изогнутыми луками, которые популярны в ксурах.

Но как бы ни было смертоносно это оружие в руках ксурунтских воинов, оно вторично по отношению к сокрушительной мощи самого ксурунша, настоящей живой горы мышц, чешуи и рогов. Своим скакунам воины ксуров дарят всю ту немногую любовь, на которую способны. Особенно быстрых и сильных зверей хвалят и балуют, их украшают драгоценными камнями и тонкими тканями. Ксурунши чаще, чем их наездники, носят металлическую броню — обычно наглазники со щелями, защиту брюха и шеи. К и без того внушительному облику ксуруншей добавляются чехлы для когтей и острые шипы. Наиболее известных существ часто поминают в легендах и песнях долгое время после того, как угасла слава их наездников.

По всей обширной поверхности Ксурунта есть лишь восемь сооружений размером больше, чем пни высотой до колена. Это огромные, нескольких метров в высоту пузатые идолы,

что изображают божество с бычьей головой, которого местные зовут Бафтаром. Откуда они взялись – неизвестно, по словам дикарей, это дары богов. Каждый идол имеет свои особенности, но все они изображают одну и ту же фигуру, присевшую на своих копытах, сжав кулаки и запрокинув голову с разинутым ртом, словно в миг яростного вопля. Согласно старинному закону всякое сражение, происходящее на виду одного из громадных идолов, посвящено Бафтару, и в нём не дозволяется захватывать живыми никаких рабов или ксуруншей.

Каждую зиму управляемое грозным вождем племя, набравшее силу за летние месяцы, становится лагерем вокруг идола Бафтара. Там, где заявить о своей славе приходят два или более племен, происходят самые яростные битвы. После этого, в ходе долгих и исступленных обрядов, вождь приносит многочисленные жертвы и посвящает свои победы Бафтару. Среди воинов племени происходят ритуальные поединки, а подростки проходят самые суровые испытания. Стать взрослым на виду у Бафтара считается дурной приметой, и празднующих отмечают клеймами. Всякое проявление слабости приводит к немедленному кровопролитию, чтобы стереть грех, пока Бафтар не разгневался.

К наступлению весны возвращающиеся от идолов племена могут уменьшиться, превратившись в жалкие горстки воинов. Другие ксуры боятся этих избранников Бафтара из-за их боевой ярости и бытующих легенд о том, что избранным даровано оружие из молний или неудержимые медных ксуруншах, не нуждающихся в еде и питье. Согласно мифам, самых достойных из воинов забирает наверх сам Бафтар, чтобы они примкнули к его железным воинствам и сражались в Долгой войне. Часто от идола не возвращается никто, и каждую статую окружает опаленная солнцем белая равнина из черепов недостойных просителей.

Ксуры плохо знакомы с металлургией и считают работу вроде рытья шахт уделом рабов. Основной источник металла для них – охота на огромных лязгающих существ, которых они называют онирами или драконами. Ониры периодически выползают из-под поверхности Ксурунта — громадные многоногие металлические звери, покрытые колесами и камнями, более напоминающие крабов, чем рептилий. Ксуры научились охотиться на грохочущие конструкции, запрыгивая им на спину и ослепляя. Столь дерзкий подвиг приносит выжившим большую славу среди племен.

Ониры пытаются достать охотников вертящимися клинками и сгустками пламени, но редко удаётся подолгу уходить от дикарей. Обездвиженного великого зверя разбирают на трофеи, оставляя лишь блестящий металлический скелет. Пластины с корпуса перековывают на клинки и броню для ксуруншей, стержни — на пики-погоняла, из проводов делают узду, арканы и удавки. В ход идет каждая деталь ониров – на ксуруншах увозят даже кости убитых зверей, чтобы потом соорудить зимний лагерь. Ксуры понимают, что ониры — не настоящие существа, и утверждают, что тех делают обитатели полой сердцевины мира, которых называют свартлингами — опустившаяся раса, возможно мутировавшие уцелевшие создатели первых городов, или же какие-то другие странные существа, заброшенные на Ксурунт причудами Вопящего вихря.

Большинство ксуров относятся к свартлингам со страхом и недоверием, однако говорят, что некоторые заключают с ними сделки, отправляясь глубоко под землю через пещеры или разломы. Такие ксуры рискуют стать колдунами, а если правда об этом выплывет – то и изгоями, но это мало кого останавливает. Говорят, что ксурский колдун может предсказывать погоду, передавать речь на безграничное расстояние, вызывать молнии и ослеплять врагов одним жестом.

К`Сал

На стыке шестого и седьмого антецидуалов Вопящего вихря особо устойчивое завихрение энергии Варпа окружает колдовской мир К'Сал. Здесь уже более восьми столетий — почти немыслимое время по меркам реального пространства — правят колдуны-технократы городов Тарнор, Вельклир и Саргаб. Высокопоставленные владыки знаний Вельклира утверждают, что К`Сал располагался в сердце Вопящего вихря во времена его образования, но постепенно сместился к периферии, однако хранители свитков Саргаба возражают, что К'Сал изначально был на краю и движется к центру. Ученые-архивисты Тарнора не могут подкрепить ничью точку зрения - они молчат, исполняя указ архиквестора Тарнора на срок не менее двух столетий за возмутительные высказывания. Такова жизнь на К'Сале.

К'Сал — богатая и процветающая планета, которая показалась бы знакомой обитателю цивилизованного мира Империума. Отчётливые очертания стеклянных башен городов возвышаются над равнинами, что покрыты хорошо организованными полями, в воздухе движется множество летучих машин. В космосе постоянно действует сеть причалов и верфей, где можно наблюдать многообразие пришвартованных кораблей с обтекаемыми корпусами. Но при ближайшем рассмотрении вся эта, казалось бы, обычная деятельность оказывается пропитана мощнейшим варп-колдовством — там есть всё, от выкованных демонами машин, до кораблей, приводимых в движение руническими надписями. В этом таинственном слиянии магии и науки в каждом виде технологий применяются чары и заклинания.

Обитателям каждого из трех городов присуще множество странностей, однако в целом жители К'Сала выглядят как красивые люди, лишённые возраста – среди них никогда не увидишь детей или дряхлых стариков. Они относятся ко всем чужеземцам с презрением и по большей части рассматривают их как беглых рабов, которых можно прибрать к рукам. Иногда интриги между тремя городами приводят к тому, что один или более из них начинают продолжительное время торговать с чужаками, или так же внезапно прекращают. Когда идет торговля, кузницы душ К'Сала работают денно и нощно, а безумные хоры плененных демонов поют заклинания изменения и перестройки.

Единственное, ради чего торгуют колдуны-технократы — души, либо живущие в виде рабов, либо уже заключенные в ловушках или камнях. Появляясь в наличии, оружие и корабли К'Сала имеют астрономическую цену и легко узнаются по волнистой резьбе и смертоносной эффективности. Сопровождающие артефакты К'Сала мрачные истории мало тревожат алчных полководцев и пиратских королей, невзирая даже на то, что по какому-то выверту судьбы они часто приводят к блистательному возвышению, а затем падению обладателей.

Три к'сальских города сильно отличаются друг от друга и часто незримо или явно воюют из-за множества воображаемых оскорблений или же старинных территориальных притязаний. Полномасштабной войны между городами не случалось уже несколько столетий из-за страха перед великими бедствиями. В былые времена флотилии паря-

щих серебристых башен при поддержке отрядов летучих колдунов опустошали местность, а легионы спущенных с цепи демонов бились в вакханалии насилия до гарантированного взаимного уничтожения. Некоторые места на поверхности до сих пор отмечены шрамами от подобных столкновений, реальность там истончена, и демонов могут контролировать лишь самые жесткие пакты и заговоры.

Некоторые придерживаются мнения, что прежде на планете было девять городов, шесть из которых были уничтожены в ходе междоусобных войн еще до того, как на К'Сале началось текущее летосчисление. Между тремя оставшимися установился хрупкий мир, поддерживаемый соглашениями, которые гласят, что открытое проявление враждебности одним городом будет встречено совместной силой двух других. Колдуны-технократы все еще в изобилии находят лазейки и исключения однако порождающая трещины в реальности магия находится под контролем.

Город Саргаб построен на острове в бухте великой реки Креликс и претендует на звание старейшего поселения на К`Сале — с чем яростно спорят Тарнор и Вельклир. Саргабом управляет четырнадцать факторов, чьи дворцы располагаются в самых высоких шпилях города. Они собираются в строгой последовательности согласно лунным фазам. Согласно их указу всякое действие, могущее в это время отвлечь их от размышлений, карается смертью, изгнанием или штрафом — по принимаемому на их усмотрение решению, которое обычно зависит от сути дела, которым они занимались. В прошлом среди нарушений отмечены такие действия как свист, отсутствие свиста, буйное общественное сборище, невоздержанная болтливость, вторжение без спроса и сарказм.

Степень значимости колдуна в Саргабе определяется высотой его башни, этот обычай привел к тому, что город растет вертикально вверх короной кристаллических шипов многокилометровой высоты. Самые высокопоставленные колдуны редко спускаются с вершин – они проводят жизнь в облаках, где их не разглядеть невооруженным глазом. При необходимости куда-то выехать волшебники Саргаба часто сплетают варп-чары, что позволят парить в нескольких дюймах над землей, поскольку придерживаются городского поверья, гласящего что колдун, коснувшийся земли ногой, утрачивает свои силы.

Город Вельклир располагается на южной оконечности горной цепи на далеком севере. Им правит избираемый каждые сорок девять лет тиран, и, по традиции, лики предыдущих тиранов высекают на окружающих Вельклир скалах. За столетия этой практики склоны гор покрылись сотнями суровых аристократических лиц с пустыми глазами, что дало Вельклиру его более обычное название — «Город Лиц». Башни Вельклира – это приземистые округлые сооружения из зелёного стекла, чья ширина нередко превосходит высоту.

Вельклирские колдуны питают огромную страсть к астрономии, и вершины многих башен отведены под тайные обсерватории и гигантские астролябии. Ученые-астрономы Вельклира стараются тщательно отслеживать каждое небесное движение и сочетание звезд в Вопящем вихре. Они одержимо ведут сложные расчёты, составляют гороскопы и предсказывают течение Варпа, чтобы выбрать наиболее благоприятный момент для своих начинаний. Говорят, что вельскирский колдун способен вести корабль через Имматериум с потрясающей точностью, соперничая даже с мутантами-навигаторами Империума, и величайшие из банд Вихря платят Вельклиру за помощь множеством душ. Даже составленная там звёздная карта — большая помощь.

Город Тарнор стоит в орошаемой пустыне в западу от Вельклира. Издалека он похож на скопление куполов и сфер, окрашенных в тысячу сверкающих цветов — вихрь янтаря, киновари и кармина с вкраплениями пятен кобальтового, красно-коричневого, лавандового и охряного. Вид сияющего под пустынным солнцем Тарнора способен

Процарапанное пространство

Ниже второй флювиальной трансгрессии Вопящего вихря протянулась толстая лента варп-потока, которая отмечает место, известное как Процарапанное пространство. Легенды гласят, что боги, играя, рассердились, увидев, что их владения имеют пределы, и, чтобы расчистить место, вышвырнули из Вихря планету, оставив в кружащихся течениях Варпа борозду, что существует и по сей день. Высокопоставленные гадатели по кристаллам из Вельклира настаивают, что подобные россказни абсурдны, и их расчеты ясно указывают на существование в Шаге Гиганта некоей сущности. Они полагают, что аномалию порождает медленная пульсация дремлющей силы, которую они зовут Мистоларамфаром, Кардиналом Последних часов. С уверенностью можно сказать, что обычный психический крик Вихря вблизи от Процарапанного пространства приглушается до глухой монотонной пульсации, биение которой становится мощнее по мере приближения корабля к самой аномалии.

В реальной вселенной Процарапанное пространство выглядит как облако цвета кровоподтека, пронизанное тонкими, словно паутина, завесами экзотической материи, появившейся из кратковременных разрывов в Варпе, которыми поражен этот регион. В этих щелях в реальности мелькают странные существа – похожие на гремлинов эльфы, которые пытаются заманить корабли на погибель ложными сигналами и призывами на помощь. Шаг Гиганта — беспокойная и чрезвычайно опасная область, чьи непредсказуемые поперечные потоки и завихрения Варпа всегда готовы смахнуть неосторожный корабль в неизбежную хватку Вихря.

Отважный и целеустремленный капитан, обладающий верными звездными картами или благоволением демонических покровителей, может пройти через эти опасности и обнаружить в Процарапанном пространстве настоящий вход в поток Варпа. Удачный проход по этому порогу может сократить путешествие длиной в несколько недель или месяцев до считанных дней, или даже часов. Те, у кого хватит храбрости отважиться на вход, могут добраться через Процарапанное пространство до тех областей Вихря, которых никакне достичь другими способами. Некоторые шепчут, что при удачном совпадении обстоятельств возможно даже пролететь по потоку, словно выпущенный из пращи камень, и совсем покинуть Вихрь. Говорят, что пиратская провидица Зегуль Красная трижды проводила через Процарапанное пространство флотилию кораблей для набегов на реальную вселенную, но после ссоры со связанным пактом демоническим проводником внезапно исчезла без следа.

Невзирая на возможную выгоду, лишь самые отчаянные и самонадеянные работорговцы, пираты и контрабандисты станут регулярно путешествовать через Процарапанное пространство. Многие корабли попадают в беду в его хватке, и по всей области разбросаны их остовы, выброшенные из волн Варпа на час, на день или на год. К границам Пространства стягиваются шайки мародёров, желающих разграбить пропавшие корабли, поскольку те часто набиты товаром с далеких миров. Зачастую падальщики сами становятся жертвами, когда их ветхие суденышки попадают в яростное глубинное течение и утягиваются навстречу року.

ослепить незащищенного наблюдателя. На закате неисчислимые цвета города сливаются, давая оттенки, не имеющие названий в обычной реальности. Отбрасываемые тени принадлежат не Тарнору, а другим городам в ином времени и месте, вместе образуют гротескный театр теней будущего.

Появляясь на людях, тарнорские колдуны носят множество внешне безмятежных масок, которые они меняют несколько раз в течение дня в соответствии с разносящимся по городу звоном колоколов. Они не любят говорить, и для осуществления большинства сделок используют сложную систему ритуальных жестов. Соблюдающих почтительную дистанцию посетителей безмолвные хозяева потчуют и развлекают с большим изяществом, хотя существует множество историй о том, как гость вызывал обиду возгласом удовольствия.

Упорное молчание тарнорских колдунов частично искупается их странной любовью к музыке. Говорят, что чернокнижник из Тарнора не может пройти мимо места, где играет музыка, не остановившись послушать, и что они щедро одаривают тех, кто принесёт им новый инструмент или неслыханный прежде мотив. К ночи на искривленных улицах Тарнора разносятся звуки иномировых мелодий и чужеземных гармоний. Изобилие инструментов достигает такого диссонанса, который может временами захлестывать чувства и разрывать уши, а иногда переносит душу на чистых ветрах в райские кущи.

Острова Изорванной Спирали

На самом краю Сумеречных миров, где реальность истекает кровью от близости к Внутреннему кольцу, находится регион, известный как Изорванная спираль. В ловушке невозможных сил, отмечающих схождение двух областей, располагается цепь астероидов длиной во много миллионов километров. Каждый из астероидов обладает собственной атмосферой — где-то пригодной для дыхания, а где-то мгновенно приводящей к смерти. Каждая скала, размеры которой могут различаться от планетоида до крохотного островка, соединена со следующей невидимым якорем и усиком атмосферы, который позволяет смертным переходить с одного астероида на другой. Некоторые из этих диких скалистых островов разделяет всего несколько метров, другие же — много миль, что вынуждает путешественников пересекать незримые мосты, никогда не зная точно, что может ждать их на следующем острове.

За наиболее крупные острова Изорванной спирали идет ожесточенная борьба, и на многих расположены могучие крепости. Часть производит оружие и боевые корабли при помощи ужасных Тёмных Механикус. Эти острова, безусловно, представляют собой потрясающее зрелище — грозные корабли пришвартованы к медленно кружащимся в танце скалам, готовясь к бою с врагами их хозяина или слугами богатрупа Империума.

Берин и Асфодель

Миры Берин и Асфодель обращаются вокруг ядовитой звезды Веджин на самом краю девятого флювиального интерстиала. Они сравнительно недавно присоединились к Вихрю – их втянуло внутрь всего несколько веков тому назад. Тогда обе планеты были сильно повреждены, а их население скатилось к дикому варварству наихудшего разбора. Невозможно сказать, откуда были выдернуты эти миры. Возможно, они располагались на окраине Вопящего вихря и были поглощены в ходе его медленного расширения, а может их затянуло в блуждающую воронку, что могло произойти практически где угодно в галактике.

Нынешние обитатели Берина и Асфоделя точно не хранят записей о временах, предшествовавших их прибытию в Вопящий вихрь. Теперь на этих планетах господствуют ксеносы: Берин наводняют бесчисленные кланы диких

орков, а Асфодель заполонили несметные септы круутов. Обеим планетам присущи примитивные методы ведения войны, и энергия обитателей обычно полностью направлена на сражения с другими кланами или септами в жестоких схватках за выживание.

Большая часть Асфоделя представляет собой туманную болотную трясину, полностью заросшую всасывающими водоросли деревьями нендья, с которых свисают длинные бороды жгучего мха. В этой зловонной сумрачной среде воины-круууты охотятся на своих врагов, расставляя ловушки и устраивая засады. Племена ведут кочевой образ жизни, передвигаясь с места на место и сооружая временные деревни на вершинах деревьев. У костров, через которые совершаются прыжки, происходят ужасающие каннибальские пиршества, а в ночном воздухе постоянно слышен далекий сердитый рокот барабанов.

Похоже, что асфодельские круууты почти утратили технологические познания и не способны изготовить ничего сложнее кремнёвого ружья. Болота Асфоделя кишат крутами-быкми, круутскими гончими и другими куда более странными ответвлениями эволюции круутов. Создается впечатление, что борющиеся за выживание круууты постепенно скатываются к полностью животному состоянию, и рано или поздно на Асфоделе не останется разумных круутов. Только старшие формирователи в горах Лун всё еще в полной мере хранят память о своем ремесле. Эти странные существа проводят жизнь, порождая ещё более причудливое потомство — огромных лунных мотыльков и гибких эфирных червей гигантского размера. Он глядят в небо, ожидая возвращения Берина — пылающего небесного царства из их мифов.

Орки Берина обитают на планете, где царят иссушенные пустыни и безжалостные пыльные бури. Вода и металлические руды — редкий товар на Берине, настолько редкий, что даже племена диких орков стеснены нехваткой ресурсов. Сами орки грубы и выносливы, их зеленые шкуры выжжены практически дочерна лучами ядовитой звезды Веджин и отшлифованы непрестанными ветрами.

Каждое племя яростно защищает собственную водяную скважину и постоянно пытается захватить другие, чтобы увеличить собственную численность. Все возможные средства передвижения с присущей оркам изобретательностью сконструированы так, чтобы пересекать безводные пустыни и вступать в бой друг с другом — от воздушных кораблей из сшитых шкур до реактивных саней. Многие племена поднаторели в создании взрывчатки из химикатов, что они находят в песках, и заразились любовью к ракетам, которая выходит далеко за рамки здравого смысла. Другие племена порождают большое количество диких псайкеров, известных как чудодеи, которые способны в ходе битвы выпускать на волю непредсказуемые, но смертоносные силы.

Когда одно племя покоряет другое и прибирает к рукам его водяную скважину, победоносный воевода редко оказывается в состоянии удержать под обе точки из-за повышенных амбиций своих подчиненных. Климат и география Берина таковы, что обширной империи здесь не создать. В наихудшем случае кружащие по планете смертоносные пыльные бури могут бушевать неделями и достигать такой силы, что за считанные минуты оставляют от орка только кости. Самые крупные бури – например, великие непрекращающиеся штормы, которым орки дали имена Улг, Бур и Ззук – могут стереть с лица земли даже крепости племен. Эти кольцеобразные бури тысячекилометрового диаметра беспорядочно мчатся по поверхности Берина, временами сталкиваясь и уничтожая всё на своем пути. Орки верят, что в сердце этих великих вихрей крадутся демоны, которые разрывают орков на куски и покрывают их кости странными спиралевидными надписями.

Лишь одно и на Берине, и на Асфоделе бывает важнее кровной мести — время, когда в небе нависает, приблизившись, планета-сестра. Тогда мысли каждого из круутов-формирователей и орочьих боссов обращаются к иному миру. Непостоянные орбиты Берина и Асфоделя сближают их до расстояния всего лишь в несколько миллионов километров. С Асфоделя взлетают бессчетные лунные мотыльки и эфирные черви, которые движутся в пустоте к оранжевому шару Берина. Для перелета к их спинам цепляются сильно адаптировавшиеся круууты, которые переживают путешествие, зарываясь в плоть и присасываясь наподобие гигантских клещей. В ответ с Берина вырываются в небо к серому кругу Асфоделя стаи ракет, а от пустынных песков отделяются огромные скалы — группы поющих чудодеев поднимают их ввысь и везут в бой ватаги восторженных воинов.

Два потока захватчиков встречаются и перемешиваются – свирепость обеих сторон часто приводит к тому, что они сражаются в пустоте между мирами. Такие битвы обычно означают смерть, как победителя, так и проигравшего, ведь все выжившие уготованы вечно голодной пустоте. Когда небеса заполняются врагами с другой планеты, на поверхность обоих миров вспыхивает война. Перелёт и последующую (часто катастрофическую) посадку переживает всего горстка воинов, но их достаточно для того, чтобы поначалу добиться большого успеха. Сильнейшие и храбрейшие воители с обеих планет так заняты попытками вторжения, что оставляют оборону своего дома в удручающе слабом состоянии.

Как бы то ни было, похоже, что пока что ни одна армия вторжения не прожила достаточно долго, чтобы оказаться живой при следующем удачном расположении. Когда планета-сестра отдаляется, все выжившие аборигены неизменно сплачиваются против любых чужаков, каких обнаружат на своем мире. Проявляя образцовое единство, они устраивают истребление посягнувших на их территорию и возвращаются к обычным междоусобицам лишь тогда, когда будет уничтожен последний ступивший на их планету орк или круут.

Пираты считают Берин и Асфодель прекрасным местом для вербовки свирепых дикарей. Культ путешествия к звёздам столь прочно укоренен среди круутов и орков, что они охотно будут служить любому, кто владеет космическим кораблем, наделяя капитана всякого проходящего мимо бродячего судна титулом короля, императора или бога — как им больше нравится. Говорят, что пират Клавис Морефф нанимал целые «эскадры» круутских эфирных червей для нападения на живые сады Эндриеша, принеся тем самым много горя Архисадоводу. У шестого неведомого маркграфа Сакгрейва была набранная на Берине рота орков, внушавшая страх своей тягой к каннибализму. Большинство капитанов ограничиваются тем, что нанимают на Берине, либо на Асфоделе несколько головорезов (орки и круууты с планет-сестёр неминуемо будут сражаться, если окажутся в одном экипаже). Из дикарей получаются отличные первые помощники и командиры

абордажных групп, ибо смертоносная родина до совершенства отточила их чувства и воинское искусство.

Впрочем, вести дела с аборигенами этих планет рискованно. Известно несколько случаев, когда орки захватывали корабли пришельцев и обрушивали их на свои планеты. Асфодельские крууты порой нападают на проходящие суда и пытаются проложить себе путь внутрь, чтобы потребовать от хозяев перевести их.

Выработки

В Вопящем вихре есть любопытный мир, использующий необычные завихрения и волны варп-материи, который в ином случае не смог бы существовать. Эта планета известна как Выработки, и название метко описывает ее странную сущность — издалека Выработки напоминают полусъеденный плод, практически одну полусферу, из-под которой выступает толстый скалистый стержень. Когда-то Выработки были относительно нормальной планетой, но соперничество между двумя тёмными магосами пожирало обильные ресурсы, пока почти половину мира не поглотили крупномасштабные глубинные разработки. Раскаленное ядро планеты давным-давно остыло и замёрзло, и Выработки уже распались бы на астероиды, если бы не висели в изгибающих реальность владениях Вопящего вихря.

На одном краю уцелевшего полушария Выработок находится кузница Кастир. Это одно из двух сооружений тёмных Механикус на планете, которое производит извращенные устройства, зачастую одержимые демоническими сущностями или созданные для использования энергии Варпа как источника питания и оружия. Неоспоримым владыкой Кастира остаётся тёмный магос, известный лишь как Экзоспектр, громадное создание со скользящими механодендритами, закутанное в рассыпающиеся и изорванные одеяния. Некоторые утверждают, что некогда Экзоспектр был доверенным архимагосом, возможно — одним из полумифических лордов-драконов, надзирающих за Механикус изнутри.

Кузница Кастир постоянно воюет со своим близнецом — обширным комплексом на другом краю полушария, известным как кузница Поликс. Спроектированный и управляемый магосом Онурисом, Поликс — это бурный центр тяжёлой промышленности, производящий великолепные силовые доспехи, грохочущие боевые машины и разнообразные узлы пустотных кораблей, которыми ведется торговля как с многочисленными бандами, так и сущностями Варпа.

Никто наверняка не знает, с чего начался конфликт кузниц, но Выработки постоянно тревожат вспыхивающие по всему уцелевшему полушарию сражения. Среди самых расхожих орудий, используемых в борьбе за господство, можно назвать орбитальные удары, техноассасинов и огромные орды техноотступников. Последнего десятилетия успех сопутствовал Экзоспектру, и магос Онурис всё отчаяннее пытается разыграть гамбит, который принесет ему победу над соперником.

Корчащийся мир

Миры Вопящего вихря окутаны легендами, многие из них — предостерегающие рассказы о кошмарных царствах смерти и отчаяния. Увидев Корчащийся мир впервые, мало кто будет спорить, что эта больная планета породила много мрачных историй.

С орбиты Корчащийся мир кажется грязно-коричневым шаром, поверхность которого постоянно едва заметно движется. Похоже, что планета состоит из гигантских отростков червеподобной плоти размером с континент, непрерывно скользящих под небольшим углом в запутанном порядке, который свел с ума многих сильных людей.

Нет точных записей о том, что находится под постоянно извивающимися слоями поверхности, однако существуют десятки теорий, которые описывают Корчащийся мир как место рождения некого древнего и злобного бога или же как часть апокалиптического сражения, в котором он играл роль оружия.

Но как бы то ни было, на Корчащемся мире живут разрозненные дикие племена, что ведут примитивное существование среди хребтов-усиков и гор плоти. По поверхности планеты движутся исполинские органические сооружения – «ползучие цитадели». Каждой из этих грозных башен управляет могучий колдун или биомант. Эти короли-чародеи иногда приближаются к одиноким странникам и бандам и предлагают безопасный проход через коварные червепустоши в обмен на технологии или тайное знание.

Еще одна небольшая загадка, связанная с Корчащимся миром — четыре малых луны на его орбите, каждая из которых покрыта примитивной растительностью и животными формами жизни. Хотя эти спутники необитаемы, каждая объявлена личным заповедником одного из королей-чародеев. Среди племен существуют многочисленные истории о том, что луны — пристанище проклятых душ и источник силы королей. Между лун находятся плотная цепь астероидов и целая система колец. Те, кто летят среди них, обнаруживают, что каждая глыба и частица также состоят из червеподобных отростков меньшего размера, словно подражая планете, вокруг которой они обращаются.

Кёрс

Обугленный, тлеющий Кёрс, эта язва Вопящего вихря, часто привлекает к себе пиратов и воинов Хаоса. Невыразимое число лет назад Кёрс был иным — процветающим цивилизованным миром, богатым техникой и знаниями Темной эры технологий. Однако потом планету охватили огненные бури яростной войны, участники которой, тщась победить, пустили в ход неописуемое оружие. Мир, каким он был, пал, его великие города и университеты превратились в щебень, развитая цивилизация одичала.

Постоянные химические реакции породили токсичные моря мерцающего пламени, а уцелевшие континенты оказались испещрены громадными облученными ямами, многие из которых тянутся до самого раскалённого ядра планеты. Большая часть Кёрса совершенно непригодна для жизни – бушующего катаклизма избежали лишь несколько областей. Обитают здесь, по большей части, мутанты и каннибалы, выживающие за счет остатков былой славы, разоряя старые запасы или откапывая из груд щебня новые.

Тёмные магосы кузницы Кастир преобразовали кольцо астероидов на ближней орбите, позволив людям жить там. Некоторое количество этих обиталищ служат примитивными гладиаторскими аренами, где мутанты и иные аборигены Кёрса развлекаются в кровавых боях. На этих кустарных аренах нередко можно увидеть варповых гончих, диких огринов и других тварей. Они добавляют осо-

бенной остроты состязаниям или же служат рабами и телохранителями.

Свою настоящую ценность для обитателей Вопящего вихря Кёрс представляет, как место рождения воинов и мутантов, которые заполняют трюмы пиратских кораблей или же служат в воинствах восходящих чемпионов Хасоа. Изредка некоторые из группировок отправляются на Кёрс, чтобы похитить из руин на поверхности планеты утраченный археотех или разграбить древние хранилища данных.

Малигния.

Большая часть Малигнии покрыта густыми умеренными и тропическими лесами, так что поначалу она кажется стабильной и гостеприимной планетой, какую легко встретить почти в любой части галактики. Но эта внешность — обман, призванный соблазнить беспечных и заманить их в буйный зелёный ад. Под балдахином древесных крон Малигния представляет собой сумрачный лабиринт, куда редко попадает солнечный свет. Эти леса — родина множества свирепых хищников, которые столь многочисленны, что так и не были полностью занесены в каталоги. Наиболее известны раздувшиеся саблезубые львы, коварные теневые мучители и смертоносно ядовитые ползучие смерти. Флора Малигнии не менее опасна: перекрученные заросли костяного цвета переплетаются с лианами толщиной с человека и шипами – твёрдыми как железо и похожими на мечи.

Многие легенды утверждают, что на южном континенте полководец Сикари Мерзостный построил себе дворец наслаждений – охотничий домик из костей своих врагов. Если это правда, то там до сих пор могут спокойно ждать обильные богатства и слуги военачальника, которых защищают пустотные щиты, автоматические оборонительные орудия и свита полководца из ведьм-наложниц.

Сакгрейв

В реальном мире Сакгрейв выглядит напоминающей по форме кулак глыбой черного камня, размерами едва достигающей небольшой луны. Тем не менее, тень Сакгрейва в Варпе не идет ни в какое сравнение с его физическим проявлением. Он располагается поперек третьего флювиального расширения, и его аномальное присутствие в этом месте разбивает сравнительно спокойный канал на бушующие пятый и шестой промежутки. Позиция Сакгрейва господствует над большой частью Вопящего Вихря, поскольку к ней в ходе борьбы с яростными потоками притягиваются многочисленные корабли.

Каждый дюйм плотного камня Сакгрейва выжжен бушующими варп-штормами, от которых он стал черным как сажа и превратился в тысячу фантастически многогранных колонн.

Никому не известно, кто первым высадился на Сакгрейве и возвел там первые крепости, но они поистине монументальны. По всей угловатой поверхности планеты высятся надёжно укрепленные башни из базальта и оникса, увенчанные сделанными из адамантия и несокрушимого хрусталя парапетами с бойницами. Во многих местах башни стоят столь плотно, что соединяются, образуя бастионы и крепости, лишённые какой бы то ни было логической упорядоченности. В лежащую под ними скалу уходит лабиринт туннелей и склепов, и он настолько глубок, что его пределы неизвестны никому. Это место явно строилось не для людей — дверные проёмы столь широки, что через них могут в ряд пройти шесть человек, ступени лестниц высотой по колено, а высокие потолки теряются в тенях наверху.

Последующие обитатели приспособили Сакгрейв для себя, усеяв башни стрелковыми ячейками и авгурами, добавив посадочные площадки с погрузочными кранами и разместив в темных и безмолвных подвалах плазменные печи и генераторы пустотных щитов. Веками Сакгрейвом правила династия тиранов-разбойников и пиратских королей, и стены его были влажными от крови невинных. Последними претендентами на крепость стали загадочные неведомые маркграфы, пытавшиеся клонировать свою династию, прибегнув к тёмным искусствам генной манипуляции и еретических наук.

Некоторые считают, что первый из невдомых маркграфов был имперцем-отступником. Легенды гласят, что он был не то угодившим в ловушку Вихря вольным торговцем, а не то инквизитором-радикалом, что бежал от своих противников-пуритан или же скрывающимся от имперского правосудия мятежным аристократом. Другие придерживаются более мрачных версий, гласящих, что маркграф появился из бездн Нижнего вихря и не был ни демоном, ни смертным. Очевидно лишь, что неведомый маркграф правил Сакгрейвом железной рукой и взимал с проходящих кораблей тяжкую подать во имя собственной навязчивой идеи. По прошествии некоторого времени и после обильных кровопролитий неведомым маркграфам удалось навести порядок среди беспокойных пиратских кланов и подчинить тех своей воле.

Под властью маркграфов пиратские флотилии Сакгрейва разрослись, из горстки кораблей превратившись в огромные армады. Веря обещаниям грабежей и жестокой резни, под их знамёна вставали кровожадные экипажи со

всего Вихря. Рейды учащались, и вскоре головорезы с обагренными кровью руками не опустошали целые миры, а обитателей угоняли в рабство или убивали на месте. Некоторые шепчут, что неведомые маркграфы хотели захватить все Сумеречные миры, или даже вывести свои армады за пределы Вопящего вихря, чтобы выступить против самого Империума.

Возможно, именно эта мечта и заронила семена гибели неведомых маркграфов, когда их желание исполнил молодой повелитель демонов, и возле Сакгрейва неожиданно появился флот. Пираты без колебаний атаковали, к врагу рванулись целые эскадры рейдеров с акульими мордами, а более тяжелые корабли начали спешно готовиться к сражению.

Когда рейдеры приблизились, то были ошеломлены, обнаружив, что корабли принадлежали не головорезам и даже не людям. Звёёзды затмевали стремительно мчащиеся солнечные паруса боевого флота эльдар. К Сакгрейву двигалось могучее эльдарское воинство рукотворного мира Каэлор и дюжина корсарских флотилий. Стойкие отступники бросились в смертельную схватку.

Пока первая волна пиратов приближалась, эльдары уничтожили её беспощадно точным огнем. Тьма вокруг Сакгрейва озарилась предсмертной агонией бессчетных кораблей, гибнущих под ударами ужасающе ярких макролазеров эльдар. Авангард возглавлял громадный корабль типа «Дракон» «Ун`Алаш Денасал», то есть «Ярость Рассвета» — выпущенные им импульсные копья превратили полдюжины рейдеров в шлак.

Наконец, в атаку поднялись крупные пиратские крейсеры, и избиение превратилось в битву. Нападение возглавил крейсер типа «Бойня» «Благословение Вакса», и его капитан Индол Обжора обрушил на корабль-призрак «Судьба Вечности» яростный град огня. Хотя авгуры и были сбиты с толку призрачными изображениями, Индол продолжал приближаться, пока не увидел корабль собственными глазами. Добычу окутало пламя взрывов, изящные очертания «Судьбы» смялись и вспыхнули от ужасающего обстрела.

Индол не успел насладиться победой — несколько мгновений спустя его «Благословение Вакса» разрезал надвое поток торпед, выпущенных крейсером типа «Тень» «Забытые Сумерки». «Благословение» взорвалось бурной вспышкой плазмы, а эльдарские корсары ударили сакгрейвским головорезам во фланг, не скупясь на торпедные залпы.

Те из пиратских капитанов, кто пережил битву, клянутся, что она была проиграна в тот миг, когда сперва один, а затем и другие корабли развернулись, чтобы покинуть адский котел огня, в котором вся их великая армада на поверку оказалась неспособной на равных вести сражение с противостоящими боевыми кораблями. Эльдар не оставляли их в покое и запускали в погоню за бегущими кораблями целые облака быстроходных штурмовых машин.

Те, кто отступил к Сагрейву, не нашел там защиты. Эльдар обрушились на него, и крепость как будто сокрушили кулаки рассерженного божества. Могучие башни содрогались под ударами торпед и импульсных копий, а затем трескались, падали и расплавлялись, превращаясь в озёра шлака. На поверхность спустились корабли эльдар, высадившие банды одетых в яркие цвета воинов, чьи ухмыляющиеся маски, казалось, насмехались над теми, кого они убивали. Против воинов-танцоров и их союзников не мог устоять никто. Говорят, что среди воителей вышагивали четверо рыцарей, закованных в серебристую броню. Даже самые закаленные головорезы гибли от ярости их болтерных зарядов или косящих ударов мечей и алебард.

Пытавшиеся уцелеть пираты в отчаянии рассыпались во все стороны, куда только могли. Неведомые маркграфы бежали на борту своего могучего гранд-крейсера «Кассеркратч», чьи вместительные трюмы – если верить легендам – ломились от награбленных сокровищ. Эльдары и их таинственные союзники исчезли так же внезапно, как и появились, нимало не заботясь о выживших сакгрейвцах. Некоторые ломают голову, не было ли их целью разбить союз маркграфов, чтобы удержать тех от ужасных деяний в далеком будущем.

Неведомые маркграфы Сакгрейва также пропали, хотя легенды и мифы о них ходят и по сей день. Бомбардировка разрушила Сакгрейв, однако не уничтожила его полностью. Даже адской ярости боеголовок оказалось недостаточно, чтобы обрушить все башни или добраться до наиболее глубоких подвалов. Со временем пираты и мародеры снова приползли на Сакгрейв и заняли уцелевшие башни. Разрозненным группам не хватает единого сильного лидера, и они постоянно сталкиваются между собой, пробираясь через хаотичный ландшафт упавших стен и разбитых опор. Упорно рассказываемые истории о погребенных в камнях огромных состояниях обеспечивают постоянный приток на Сакгрейв новых энтузиастов, которые пополняют клиентуру обитающих в верхних подвалах оружейников и торговцев боеприпасами.

Покамест никаких колоссальных сокровищ на Сакгрейве не находили, хотя каждый знает историю о ком-то, кто действительно был знаком с кем-то, кто разбогател. Разумеется, обнаруживали менее стоящие трофеи — нестабильные боеголовки, автономные боевые конструкции или голодных ксеносов из древних и неприятных зверинцев. Ни один мародёр из тех, что заходили в самые нижние из доступных склепов, так и не вернулся, подкрепляя тем самым еще больше рассказы о том, что внизу находится мстительный дух первого из маркграфов, что стережет свои последние и величайшие сокровища. Некоторые склонны полагать, что те, кто изначально построил Сакгрейв, никуда не уходили, и что отголоски творившихся наверху разрушений пробудили их ото сна в глубочайших подземельях. И теперь они бродят во мраке, учиняя невыразимую словами кару над всяким, кто дерзнет зайти в их владения.

Какие бы странные и смертоносные обитатели не пря-

Анафема

На самом краю Сумеречных миров дрейфует маленький кусок замороженной реальности, который обитатели Вопящего вихря называют Анафемой. По какой-то непостижимой причине бурлящие и кипящие по всему Вихрю энергии не касаются этого небольшого региона, а, как кажется, текут вокруг или отскакивают от него. Лежащее внутри Анафемы никогда не было исследовано, но некоторые называют её областью порядка посреди хаоса, ненавистной чистоты в царстве греха или холодной тишиной посреди океана воющей какофонии. Некоторые утверждают, что это место упокоения великого героя Империума. Какова бы ни была истина, обитатели Вопящего вихря ненавидят Анафему столь же сильно, как жители материального мира — Вопящий вихрь или даже Око Ужаса.

тались в самых глубоких подземельях, им не удалось остудить пыл искателей сокровищ. Вместо этого они наладили живущим наверху предпринимателям оживленную торговлю картами, путеводителями и защитными амулетами.

Остов «Кассеркратча»

«Кассеркратч» когда-то был самым ужасным из кораблей в Вопящем вихре. По легенде, его построили колдуны Саргаба. Грозный гранд-крейсер типа «Отвергающий» обладал мощными реакторами, тяжелой броней в виде покатых граней из адамантия и керамита толщиной в несколько метров и нес на себе столько орудий, что мог одним залпом опустошить целый континент.

В конце концов, Саргаб проиграл «Кассеркратч» тирану Ларва в регицид. К их ужасу, тиран использовал корабль для того, чтобы разграбить сам Саргаб и забрать огромное состояние в мерцающих желтых бриллиантах. Отмщение взбешенных чародеев вскоре настигло тирана. Говорят, что уже на следующий день его нашли мертвым в запертой каюте на борту «Кассеркратча». Спустя сорок дней и ночей свирепой битвы с узурпаторами и предателями из числа собственных последователей власть над судном захватил визирь тирана, высокий мрачный ксенос по имени Феллхеиам.

Феллхеиам использовал «Кассеркратч» для набегов по всем Сумеречным мирам, добирался даже до Внутреннего кольца. Он не боялся никаких порожденных Варпом кошмаров и рассекал бурные течения Вихря с кажущейся безнаказанностью. Его долгое и кровавое пребывание в роли капитана «Кассеркратча» закончилось предательством, когда его поглотили шесть собственных отпрысков. Лишенный управления корабль нырнул в Варп, а его экипаж принялся воевать друг с другом за власть, заливая коридоры и каюты кровью. Никто не мог одержать верх, пока корабль не попал в крутящиеся поперечные потоки шестого интерстиала, и его не выбросило к Сакгрейву.

Из уважения к устрашающей репутации корабля неведомые маркграфы, захватив его, воздержались от переименования, и «Кассеркратч» оставался частью их армады ещё много веков. При падении Сакгрейва пытавшиеся выжить маркграфы бежали на борт великого корабля и бросились в яростные волны Варпа. Никто не знает, что случилось с экипажем, однако утверждают, что остов «Кассеркратча» несколько раз появлялся в Вихре, чьи завывающие потоки выбрасывали его на некоторое время, а затем вновь затягивали в объятия Эмпиреев. Корпус корабля в виде многокилометрового наконечника копья невозможно ни с чем спутать, пусть даже он помят и разорван постоянными приливами. Вокруг темного «Кассеркратча» реет призрачный ореол обломков, а его шпили и башни разделены неровным разломом в том месте, где хребет корабля переломился. Какая-то немыслимая сила вытравила на зубчатых бастионах кривую черную ухмылку.

Ни один высадившийся на «Кассеркратч» мародёр или пират не вернулся. Некоторые пропадали спустя считанные мгновения после высадки, когда обреченный остов нырял обратно в Варп. Другие прожили достаточно долго, чтобы некоторое время докладывать, но потом на линиях связи воцарялось зловещее безмолвие. Приглушенные от ужаса голоса живописали обнаруженные гротескно изменившиеся останки других авантюристов, затем следовали странные звуки, а потом — лишь тишина. Похоже, что висящее над остовом «Кассеркратча» проклятие никак не приглушает манящий к его сокровищам зов сирен.

Мессия

Мессия — проклятая скалистая планета на внешних рубежах Сумеречных миров, задыхающаяся в густой ядовитой атмосфере. Самый яркий день на Мессии — это бурые сумерки, когда беспощадная белая звезда Ксозон прожигает себе дорогу через загрязненные слои воздуха и опаляет землю. Поверхность планеты регулярно очищают кислотные бури и ураганные ветры, что вынуждают стойких мессийцев подолгу укрываться под землей. Лишь очень медленное вращение планеты искупает остальные недостатки – сутки здесь превышают терранский год. Условия на более прохладной ночной стороне позволяют немного отдохнуть от испепеляющего взора Ксозона. Ночную сторону покрывают холодные туманы, из-за чего местность быстро покрывается слизью и грибами, развивающимися из отложенных в разрушенные скалы живучих спор. Из подземных нор выбираются крупные хищники, чтобы воспользоваться долгой мессийской ночью для охоты и продолжения рода, а затем вновь скрыться под скалами на рассвете.

На Мессии существуют два великих кольцеобразных города: Меконта и Занок, расположенные соответственно на северном и южном полюсах. Половина каждого из городов разрушается в течение долгого мессианского дня, пока обитатели пребывают на ночной половине, лихорадочно восстанавливая поврежденное, несмотря на то, что на рассвете они вновь покинут эту половину. Это придает обоим городам ветхий лоскутный облик, складывающийся из конических крыш листового железа, накрывающих грубые стены из изъеденного кислотой камня. Высокие науки на Мессии давно утрачены , но обитающие в городах мастера всё еще работают с металлом – на что, чтобы собирать двигатели, машины и огнестрельное оружие их умений хватает. Двигатели нужно питать, а города - отапливать целыми ночами; для этого нужен прометий, за которым отправляют экспедиции в пустоши. Полукочевые «буровые бароны» выводят свои громадные буровые установки на болота ночной стороны или же в пылающую пустыню дня.

Такие экспедиции хорошо вооружены и сопровождаются множеством разнообразных бронемашин и вооруженных стабберами штурмовых мотоциклов. В пустошах они могут встретиться с всевозможными агрессивными формами жизни, начиная от стай безволосых кротокрыс до гигантских пиявок, плюющихся кислотой. Нередко буровые бароны воюют и друг с другом за приглянувшиеся месторождения. Стоит понаблюдать за двумя сражающимися стометровыми буровыми вышками. Они сшибаются, словно доисторические звери, чудовищные буры рвут друг друга, а сопровождающие их мотоциклисты наматывают вокруг круги, будто дервиши. Ставки высоки, а бой ожесточены. Банда, потерявшая свою вышку, доходит до мародёрства и пиратства, отчаянно пытаясь захватить другую буровую, пока у них не кончится топливо.

Но эти стычки бледнеют по сравнению с опасностью, которую представляют вездесущие орды мессийских мутантов. Какая бы катастрофа не постигла Мессию изначально, она оставила после себя кошмарные болезни, породившие на пустошах многочисленные популяции мутантов-дикарей. На прохладной ночной стороне они медленно передвигаются шаркающей походкой. По мере того,

как ночь медленно тянется, они увеличиваются в размерах и чудовищно мутируют, вскоре сбиваясь в стаи для охоты за кровью и теплой красной плотью, что утолит их неописуемый голод. В движении буровая вышка для них почти неуязвима – она торит себе путь через безмозглую толпу, однако, остановившись, установка подвергается серьёзной опасности, и сопровождающие её мотоциклисты вынуждены образовывать постоянно движущееся кольцо обороны, что будет отгонять мутантов.

Любопытно, что орды мутантов сильнее всего тянутся к черте рассвета а, выйдя под безжалостный взгляд Ксозона, и претерпевают странное преображение. Их распухшая плоть шипит, и мутанты съеживаются, превращаясь в быстроногих тварей, напоминающих мумий. На дневной стороне мутанты стремительны и свирепы, они способны пользоваться оружием, устраивать засады и даже использовать захваченную технику против её былых владельцев. Днём буровая вышка более уязвима при движении, так что сопровождающие ее машины постоянно разведывают путь, выискивая сооруженные коварными мутантами ловушки и завалы.

Мутанты постоянно движутся к черте заката, где наступает ночь. Землю окутывают холодные туманы, и мутантам с дневной стороны приходится спасаться бегством. Лишившись чувств и разлагаясь, они какое-то время лежат в грязи, а затем их иссохшие тела вновь поднимаются. Они начинают свое шаркающее шествие к рассвету, и цикл продолжается.

Звезда-Тиран

Звезда-Тиран — гибельный феномен, возникающий в Вихре то там, то тут, и везде несущий смерть и разрушение. Приближение Звезды-Тирана возвещает о катастрофе, её зловещий вид в небесах — дурное предзнаменование для колдунов, шаманов и говорящих с духами на всех Сумеречных мирах.

Возможно, Звезда-Тиран на самом деле вовсе не звезда. Она выглядит как абсолютно чёрное тело, которое заслоняет настоящие звёзды так, что вокруг полного затмения остается лишь их сверкающая корона. Как бы то ни было, она испускает свой собственный ужасный свет — злобный блеск, позволяющий видеть в отсутствии освещения. В лучах Звезды-Тирана на миры обрушиваются странные явления. Время может идти назад, безжизненная материя – наполниться убийственной жизнью, мертвецы - подниматься, а выжившие – страдать от ужасающих эпидемий и волн неконтролируемых мутаций. На раздробленные явлением Дьявольской Звезды до полной неузнаваемости миры часто спускаются работорговцы и мародёры.

Досаждающие Каликсиде банды головорезов рассказывают истории о том, что Звезда-Тиран появляется и там. Они утверждают, что кое-кто в Империуме считает её появления происками Губительных сил. Тем не менее, подобным действием не хвалился ни один из чемпионов или вождей Вопящего вихря. На настоящий момент даже Хор-на-Горе с К'Сала не выяснил, откуда взялась Звезда-Тирана (не говоря уже о том, что она такое), несмотря всё принесённые покровителям жертвы.

Неизвестно, что заставляет Звезду-Тиран двигаться ее курсом. Многие полагают, что это разумная сущность, бог или демон из Внутреннего вихря, странствующий по Сумеречным мирам. Некоторые молятся о том, чтобы этот вестник посетил их края и даровал истинное просвещение или же очищение Хаоса — в зависимости от их веры. Иные просят, чтобы их мир избежал этой участи, и приносят в жертву своих первенцев, дабы умилостивить Звезду-Тиран, сияющую в небе чернотой. Для большинства Звезда-Тиран — лишь еще один кошмар в жизни, наполненной странными и ужасными происшествиями. Они пытаются продлить собственное существование и пережить ее пришествие всеми возможными способами.

Колыбель для кошки

Это регион располагается на внутренних рубежах Сумеречных миров, в измученной области пространства, на которую сильно влияют потоки Варпа, бушующие на границе Внутреннего кольца. В такой близости от его миров законы физической вселенной полностью перестают действовать, и их место занимают причуды демонической природы. Эти края изобилуют мирами, как обращающихся вокруг звезд, так и одиноко дрейфующих в космосе. Многие из них иллюзорны, иные порождают сверкающие цивилизации, которые возвышаются, ширятся и исчезают, словно мыльные пузыри. Большая же часть погрязла в сказочном и суеверном средневековье, и совершенно не подозревает о существовании чего-либо за пределами их собственного царства.

Между мирами существуют промежуточные мосты, так что возможно в буквальном смысле перейти с одного на другой. Возможно, это остатки старых дорог, вырванных из Паутины при Падении эльдар, или же имеющие более естественное происхождение разрывы в реальности, которые можно использовать для перехода из одного места в другое. Некоторые эфироманты утверждают, что Колыбель для кошки образовалась при столкновении двух звёздных систем, когда те затянуло в Вопящий Вихрь. Они верят, что агония их обитателей наводнила эту область Вихря собственным сложным сочетанием рифов, штилей и поперечных потоков.

В Колыбели существуют странные, созданные по наущению демонов, анклавы различных видов, которые перемещаются с места на место по какой-то неведомой схеме. Несколько обладающих огромной силой колдунов сделали этот регион своим домом и внушили большой страх его жителям. Те, кто держит путь во Внутреннее кольцо, должны пройти через Колыбель, а колдуны из чистой мелкой злобы попытаются заманить путников в ловушку. Эти чернокнижники, что страшатся искать глубокой истины, обманами и хитростями пытаются сбить с пути других.

ВНУТРЕННЕЕ КОЛЬЦО

По ту сторону пористой внешней оболочки Сумеречных миров находится область, известная как Внутреннее кольцо. Этот регион Вопящего вихря представляет собой бурно колеблющееся пересечение Варпа с реальным миром, чьи планеты существуют в некоем кощунственном симбиозе, и где в полной мере не властвуют, ни правила тварного мира, ни беззаконие Варпа. Во Внутреннем кольце реальность податлива – это разнородная среда, которой придают форму капризы обитателей Эмпиреев и тех немногих смертных, кто обладает достаточной силой воли, чтобы навязывать ей свои желания.

Во Внутреннем кольце существует шесть крупных обитаемых миров и множество прочих планет. Эти небесные тела так глубоко погружены в варп-шторм, что даже самый безумный полководец не будет пытаться их поко-

рить. Эти миры существуют в необузданном движении. Временами они настолько наливаются сырой энергией Варпа, что по ним могут свободно расхаживать демоны и иные создания, а бал правят непостоянные законы Эмпирея. А порой Варп будто отступает или откатывается от них, и обитатели переживают мучительно краткий период относительного затишья. Впрочем, волны Варпа всегда возвращаются, так что миры Внутреннего кольца вечно стоят на краю пропасти, Возможно, однажды Внутреннее кольцо рухнет, и Варп навеки поглотит его миры.

Некоторые говорят, что планеты во Внутреннем кольце и внутри него были некогда выводком девственных миров древних эльдар, которые до неузнаваемости исказились в миг рождения Слаанеш и образования Вопящего вихря. Бесчисленные шепчущие-в-варп и мистики-прогносты лишились рассудка и душ, пытаясь постичь это, и большинство обладающих хоть толикой чутья любой ценой избегают подобного знания.

Афексис

Афексис, самая близкая к краю из крупных планет Внутреннего кольца — унылый мир серых полумертвых равнин. На его небе не бывает ни дня, ни ночи, а звезда, вокруг которой он обращается, никогда толком не поднимается над горизонтом, откуда ни посмотри. На Афексисе живёт достаточно много людей – столь же мрачных, как их родина. Внешне лишенные характера и воли афексийцы ведут полужизнь, скитаясь по пепельным равнинам планеты и почти не общаясь друг с другом.

Немало полководцев покоряло мрачный Афексис, однако затраченные усилия редко окупались. Много раз случалось, что людей сгоняли в рабство, заставляя трудиться или воевать во имя новых бесчувственных господ. Жители Афексиса безропотно принимают такие повороты судьбы и столь мало тревожатся о собственных жизнях, что вскоре вызывают гнев надсмотрщиков. Те, кто порабощал афексийццев, нередко забивали насмерть тысячи людей, чтобы такой пример заставил остальных работать усерднее, но этот метод никогда не приносил плодов.

Меланхолия

Второй крупный мир Внутреннего кольца – это продуваемая всеми ветрами планета, которую терзают проливные дожди и сильный град. Похоже, что ее жители обречены на непрестанные страдания. Жестокий каприз обитателей Варпа лишает их даже предметов первой необходимости. По какому-то противоестественному закону на Меланхолии нельзя поставить один камень на другой, так что ее обитателям негде укрыться от пронизывающих ветров, что обрушиваются на них каждую минуту их жалкой жизни.

Невзирая на то, что внешний облик говорит об обратном, меланхолийцы таят в себе желания, от которых покраснел бы даже самый бесстыдный из последователей Тёмного князя. Внутри они кипят от похоти и желания проливать кровь, но окружающий мир постоянно приглушает эту страсть и наполвляет их жизни страданиями и мытарствами. Говорят, что забрать человека с Меланхолии и отвезти его куда-либо – значит, освободить зверя, которого он вскармливал в своём сердце всю жизнь. Из таких людей получаются самые жестокие, кровожадные и изобретательные в кощунстве чемпионы Губительных сил во всем сущем.

Топь

За Меланхолией находится Топь — зловонная и вязкая планета болот и бескрайних равнин зыбучей грязи. Её обитатели роются в смрадных глубинах трясин, в поисках хоть чего-нибудь съедобного, пусть и покрытого многими слоями грязи. Источники пищи на Топи столь скудны, что целые племена начинают войну, обнаружив крошечный корешок или гусеницу. Нескладные и жестокие дикари проламывают друг другу головы любимыми кусками камня или утягивают врагов в холодные бездны, где разделяют с ними ужасную смерть.

Бывало несколько случаев, когда военачальники забирали с Топи племена, и превращали их в боевых рабов. Из обитателей Топи получаются жестокие и умелые воины, также известные склонностью вспарывать убитым животы и запускать внутрь руки в поисках отборного мяса, которого они были лишены на родном мире.

Маммона

Маммона — усыпанная щебнем пустошь, поверхность которой опустошена войной, бушующей с начала времен. Маммона лишена природных ресурсов, а её население разделено на две противостоящие группы, каждая из которых жаждет богатств, накопленных другой за тысячелетия. Война ведется всеми возможными средствами – начиная с дубинок, сделанных из костей павших и заканчивая таинственными технологиями, выменянными на других мирах Вихря. При этом ни одно потрясение или тактическая уловка никогда не приносили никаких плодов кроме тех, что измеряются в жизнях погибших.

Хотя жители Маммоны — одни из самых воинственных и агрессивных во всей галактике, по их виду этого не ска-

жешь. Мужчины и женщины идут на войну, вырядившись в украшенные символами Имперской веры рясы, принадлежавшие каким-то расстриженным священникам. Их предводители – это и полководцы, и демагоги, облачённые в изорванные и запятнанные кровью, но когда-то золотистые рясы. На Маммоне явно творится какая-то жестокая шутка поистине космического масштаба, поскольку его обитатели считают себя преданными слугами Бога-Императора Человечества. Они обращают к нему, пребывающему на Терре, молитвы даже тогда, когда убивают друг друга и снимают с тел все, что можно унести. Города Маммоны построены из отнятой у врагов добычи, шаткие крепости и ненадежные башни из невообразимых богатств образуют резиденции кардиналов-милитантов. Подобные места редко держатся долго – их смывают прочь извечные приливы войны.

Фурия

Фурия — мир чёрных небес, нависающих над ещё более черными бездонными океанами. Их необычно тихие воды населены созданиями, которых большинство считает какой-то отвратительной помесью зверей и демонов. Местные жители обитают в ветхих лодках-хижинах, которые строят из останков бесчисленных войн, гремящих по всей галактике, непонятно откуда берущихся на Фурии – например, корпусов погибших кораблей или сожжённых танковых корпусов, из которых можно собрать всё что угодно – от жалкого боевого корабля до спасательного ковчега.

Жители Фурии идут по лезвию ножа, сражаясь за выживание с омерзительными демонами-левиафанами, которые без предупреждения поднимаются из спокойных, словно стекло, морей и утаскивают на погибель целые плавучие города. Из воды вздымаются тысячи покрытых присосками щупалец, а острые, будто алмаз, клювы кусают и рвут. Шансы пережить подобное нападение имеют лишь те плавучие общины, кто сумел разжиться стрелковым оружием – ржавыми тяжелыми стабберами или оплавленными лазпушками, что помогут удерживать тварей на расстоянии ещё хотя бы один день.

Пылающая гробница

За Фурией, по мере приближения к так называемому Нижнему вихрю, бурлящие энергии шторма усиливаются. Пылающая гробница – последний из крупных миров Внутреннего кольца. Это планета островов из почерневших скал, плавающих в океанах пламенеющей лавы. Воздух заполнен облаками ядовитых газов, которые местами настолько густы, что один-единственный вдох может стать смертельным. Цунами бушующей магмы вздымаются и заливают немногую существующую твердую землю. Говорят, что когда приливы Вихря нарастают, а вопли заслоняет все прочие звуки, из жгучих морей выходят существа из твердой лавы, что оставляют за собой светящиеся оранжевым следы. Излишне упоминать, что жизнь на Пылающей гробнице жестока и зачастую коротка.

Местные жители – это дикие беженцы, каждый из которых стремится удержать ту жалкую территорию, какую может занять. В непрекращающихся битвах племенам Пылающей гробницы помогает каста пиромантов, способных манипулировать огнем во всех его формах и использовать его как оружие против врагов. Наиболее могучие из этих колдунов способны вызывать огненные бури, что превращают земли врага в пепел, и призывать с пылающего неба сверкающие кометы. Полководцы Вопящего вихря высоко ценят помощь таких псайкеров и готовы платить любую цену за то, чтобы иметь на своей стороне такого чародея.

Запретный портал

На склонах пострадавшей от взрывов чёрной скалы, вырванной с поверхности какой-то давно погибшей планеты, располагаются впечатляющие врата из психопластичной псевдокости, сработанные руками давно умерших мастеров и запечатанные изнутри так, что никто не может пройти. Немало вождей и чемпионов собирали многомиллионные полчища обманутых смертных, но те не смогли оставить на несокрушимых вратах и царапины. Можно лишь гадать, что находится по ту сторону прохода, но ходят слухи, что иногда они открываются, пропуская небольшие банды воителей, до конца посвятивших себя уничтожению Хаоса во всех его проявлениях.

Нижний вихрь

В сердце Вопящего вихря находится регион, не поддающийся какой бы то ни было логике или объяснению. Погрязшие в варпознатстве описывают его как зону ледяного спокойствия, то око, вокруг которого непрестанно ярится буря. Утверждают, что внутри можно найти множество проклятых миров, полностью поглощенных силами Варпа. Так называемый Нижний вихрь — место, где сырая материя Хаоса, если верить варп-провидцам, так плотно сжата, что существует в практически твёрдом виде. В сущности, человеческий ум не в состоянии даже начать осознавать такие явления, и вряд ли кто-либо из видевших эти места остался в живых, чтобы поделиться впечатлениями.

Более-менее известны лишь три мира, запертых в глубинах Нижнего вихря, хотя их несомненно гораздо больше. Все они — то, что ученые Империума обозначают как «демонические миры». Это не столько планеты, сколько иномировые эфирные царства, которые одновременно существуют в занимаемой Вопящим вихрем области реального пространства и вне ее. Они полностью относятся к Варпу, что подразумевает Царство Хаоса, подчиняются прихотям Губительных сил и постоянно меняются в соответствии с бушующими между Тёмными богами вечными битвами. В один миг там может быть раскинувшаяся во всю ширь планеты равнина иссушенных костей, а в следующий — океан гнили. В Нижнем вихре время не имеет никакого значения, и даже субъективное восприятие наблюдателя искажается до неузнаваемости. То, что казалось днём, может тянуться эон, а жизнь — длиться одно мгновение. Нижний вихрь — обиталище демонов и богов, и они могут делать в нем всё, что заблагорассудится. Смертным там не место, во всяком случае по эту сторону смерти, и горе постигнет того, кто попытается навязать обитателям свою волю.

Говорят, что границу между Внутренним кольцом и Нижним вихрем стережёт группа великих демонов, и всякий смертный, кто хочет пересечь рубеж, должен найти способ обойти их. Ему предстоит столкнуться с гневом кровожада Кхорна и испытать сверхчеловеческий соблазн одного из хранителей тайн Слаанеш. Затем он должен превозмочь смертельнейшие из болезней, какие

Врата Момента

По всему Вопящему вихрю хватает островков нестабильности, бурных течений и завихрений, через которые пытались совершить путешествие бесчисленные ныне потерянные души. Малое количество действительно ведут в иные места или — в случае с Вратами Момента — в иные времена.

Фактически Врата Момента – это спутник, что обращается вокруг миров Внутреннего кольца, в один миг ускользая из объятий одного к другому. Это, казалось бы, неприметельный, покрытый лесами, мирок с неприятной атмосферой. Интересным его делает то, что этот спутник, похоже, существует одновременно во многих местах.

Бродящие по его поверхности могут вдруг оказаться в Аномалии Гадекса, расположенной на Иерихонском рубеже, что на другом краю галактики. Те, кто находится внутри или поблизости от Аномалии, говорят, что Врата Момента существовали в ней, сколько они помнят, и что прогулка по поверхности луны может забросить в Вопящий вихрь. Некоторые странники ещё говорят, что ступив на поверхность этого мира, они оказывались в других частях галактики, или даже в совершенно иных галактиках. Никому не известно, с каким количеством мест и времен на самом деле соединены Врата Момента.

Говорят, что поглощенные Аномалией Гадекса миры существуют в собственных временных рамках, а причинно-следственные связи там не работают. Некоторые путешественники могут оказаться в Верроне, древней столице старого сектора Иерихон, задолго до его падения. Других может забросить в будущее, во время последней битвы, которая, как говорят, ожидает галактику, или ещё позже.

Одна из легенд гласит, что непонятная и скрытная группа имперских инквизиторов попыталась закрыть Врата навсегда и вся погибла, хотя большинство отвергает подобные истории как миф.

сможет приготовить великий нечистый Нургла, и в конце устоять перед раскалывающим реальность безумием повелителя перемен Тзинча. Подобные испытания принимают мириад форм, и среди них нет двух одинаковых. Большая их часть заканчивается полным уничтожением души незваного гостя, однако немногим из немногих позволяется пройти в Нижний вихрь и ступить в само Царство Хаоса.

Горнило

Первый из известных демонических миров Нижнего вихря знаком варп-провидцам и еретикам под именем Горнило. Это царство боли и мучения, выходящих за пределы воображения даже самых обезумевших смертных. Как говорят, это страдание порождено той болью, что переживали изначальные обитатели райских миров в миг конца своего существования, и столь сильно и неослабно, что никогда не сотрется, вне зависимости от того, какая из сил Хаоса господствует.

Природа Горнила зависит от того, кто из Тёмных богов со своими демоническими легионами удерживает его. Когда властвует Кхорн, планета обращается в царство насилия и дикой злобы, уготованное душам погибших в битве. Когда правит Слаанеш, насилие вершится нежно, словно дар любовников друг другу. Когда власть над демоническим миром получает Нургл, заключенные души переживают вечность распада и перерождения. Когда же Горнило принадлежит Тзинчу, боль убивает рассудок и личность теряется в море безумия.

Раскаяние

За Горнилом находится мир, который многие считают предпоследним во всём Вопящем вихре — Раскаяние. Это место имеет облик демонического города, что постоянно рушится и заново отстраивается по мере того, как каждый из Тёмных богов получает и теряет власть. Говорят, что в Граде Раскания вершат суд демоны, придумывающие изощреннейшую ложь, которую они нашептывают смертным. Согласно рассказам, какофония лжи от жителей иных миров разносится по всей столице, а демоны постоянно соперничают друг с другом, изобретая еще более абсурдные ловушки для человеческих душ.

Говорят, что попавшихся на демоническую хитрость смертных утаскивают в Раскаяние, чтобы заточить в подземельях, расположенных глубоко в его чреве. Даже самый осквернённый прикосновением Варпа еретик неспособен представить участь, которая ожидает такие плененные души в мрачных подземных темницах.

Застывшее сердце

В самом центре Вопящего Вихря расположен мир, по легенде носящий имя «Застывшее сердце». Если на Горниле и Раскаянии просто не бывали смертные, то Застывшее сердце неведомо никому, хотя о нём говорят многочисленные и зачастую противоречивые мифы и видения. Некоторые считают, что там живут души мерзейших предателей, некогда могучих героев, что были прокляты за чудовищные деяния, и которые теперь существуют в виде бесплотных и постоянно угасающих остатков всего того, чем они когда-то были. Другие утверждают, что в Застывшем сердце вечная борьба между Темными богами находится в идеальном равновесии, так что сам Варп навеки лишён движения. Иные даже заявляли, что Застывшее сердце — кладбище древних богов, священная земля, на которую могут ступать лишь бессмертные. На самом деле истиной может быть это всё, или же ничего. Кроме того, разумы смертных никогда не смогут объять правду и сохранить рассудок.

О Застывшем сердце есть еще одна легенда. Она гласит, что в центре мира существует неведомое устройство, что поддерживает Вихрь в вечно бушующем состоянии. Говорят, что если кто-то сможет обуздать эту силу, то сможет

успокоить части Вихря, позволив армиям и флотам освободиться из его хватки и рвануться вперед завоевывать и грабить.

Те, кто обитают внутри

«Земля может разверзнуться и поглотить тебя в любое мгновение, но для меня это малая плата за свободу»

— ныне усопший Качек Помешанный
с Корчащегося мира

Это может показаться невероятным имперским писцам и эрудитам, но есть те, кто живёт и даже процветают в Вопящем вихре. Многие из них обитают на описанных выше мирах и нередко никогда не покидают их - таковы, например, дикари с многих примитивных планет..

Однако есть те, кто странствует меж миров, кто обладает властью или ресурсами для путешествия с планеты на планету. В первую очередь это банды, которые скитаются по Вопящему Вихрю.

Бесчисленные банды Вихря

Банды Вопящего вихря – несопоставимые друг с другом, разнообразные сборища воинов, которых свела судьба или случай. Они вместе ради общих целей или собственной выгоды. У Вихря нет определённого размера, и нет числа бандам, что скитаются по нему.

Не существует ни точного определения банды, ни архетипичной причины его возникновения, хотя нечто общее можно выделить. Обычно банды немногочисленны – от двух-трёх до нескольких десятков бойцов. Они легко могут разрастись, но в последнее время в Вихре это случается редко. Большинство их возникает из-за того, что их участники имеют общие цели или амбиции или относятся к банде как к возможности добиться своего. Обычно слуги Хаоса горделивы и независимы. После достижения цели банда может распасться, а его члены направятся, куда глаза глядят.

Бесконечно разнообразие банд в Вопящем вихре, и то же верно и о тех, кто в них вступает. Все они – отступники и изгои для Империума, но на этом объединяющие черты заканчиваются. Эти воины могут быть кем угодно — от могущественного космодесантника из легиона-предателя до дикого вождя с планеты варваров. Впрочем, кое-что общее всё же есть – все они очень умелые воины. Опасная жизнь головореза в бродячей банде гарантирует, что любого неспособного самого позаботиться о себе соратники разорвут на части – иногда в прямом смысле.

Однако временами один или несколько избранных возвышаются, чтобы силой воли или оружия повести банду за собой. Такие люди должны быть умелыми вождями или грозными воинами, но если они преуспеют, то к ним примкнут новые воины, а затем под их знамёна встанут другие банды и даже миры или пиратские эскадры. Наконец, если их могущество и слава станут достаточно велики, эти предводители могут получить власть над целыми армиями, готовыми к кровавой полномасштабной войне. Так рождаются чёрные крестовые походы.

Междоусобицы банд

Многим жителям Империума Человечества кажется, что полчища Хаоса едины и неделимы. Однако это совершенно не так – воинства Тёмных богов зачастую раздроблены, неорганизованны, и состоят из отдельных банд, связанных лишь взаимной выгодой.

Обитателей Вопящего вихря невозможно пасти как скот, их нужно вести. Иногда появляется вождь, что становится достаточно могущественным, чтобы сзывать воинов под свой стяг, но они редко следуют за ним из чувства верности ему или самому Хаосу. Скорее воины сражаются ради собственной славы и жизни. Могущественный полководец может быть достаточно грозным, чтобы возможная гибель от рук врага пугала меньше, чем верная смерть от его клинка.

Также хорошей наживкой могут стать богатства и обещание славы. Многие встают под чужое знамя, но продолжают преследовать свои цели. Восставший адмирал может за определённую цену принять участие в безумной или затяжной кампании. Его службу обеспечивает обещание добычи и возможности добиться своих целей. Воины могут отдавать дань уважения вождям, убивая их врагов. Отступникам важен не флаг, под которым они сражаются, а лишь резня.

Именно поэтому орды Хаоса для имперцев кажутся чем-то единым. Они сражаются как армии, получают приказы от командиров и действуют как единое целое. Но не меньше они воюют и друг с другом.

В Вопящем вихре банды часто оказываются втянуты в междоусобицы. Ресурсов мало, и нередко кровопролитие оказывается единственной возможностью их заполучить. Соперничество и распри – не редкость среди тех, кто действует на одной планете или в одной системе. Гораздо реже можно встретить тех, кто не воюет друг с другом, ведь лишь страх перед могущественным предводителем или его обаяние может заставить соперников работать вместе.

Не редки и пиратские нападения. Банды нападают друг на друга просто чтобы что-то отнять, забрать желаемое и заодно причинить как можно больше вреда. Зачастую две или больше банд начинают сражение за обладание чем-то ценным, вроде завода. Обычно эти войны скоротечны и

Восходящая спираль

Этот непредсказуемый поток в Вопящем вихре описывают как скрытое течение, соединяющие Нижний вихрь и Сумеречные миры, и, хотя по нему можно пройти, сделать это возможно лишь в одном направлении – из Нижнего вихря в Сумеречные миры, а не наоборот. Время от времени в верхней точке Восходящей спирали появляется смертный, который посетил Нижний вихрь и взглянул на его омрачённое лицо. Обычно это всего лишь буйные сумасшедшие, но некоторым та была дарована сила и знание, которые могут получить лишь те, кто общался с величайшими служителями Губительных сил и прошёл через все испытания. Такие смертные испытывают к обитателям Империума особенную ненависть и неизбежно стремятся собрать чёрный крестовый поход и в галактической оргии кровопролития принести во владения Человечества смерть и разрушения.

жестоки, а атаки направлены на предводителей и укрепления. Менее продуманные нападения зачастую превращают добычу в дымящиеся развалины, бесполезные для победителя.

Стремление отнять что-то у более могущественного соперника тоже часто становится причиной возникновения банды. Разношёрстные сборища и одиночки нуждаются друг в друге для продолжительной борьбы против преуспевающего и лучше снаряжённого врага. Такие союзы редко бывают долгими, но вполне они могут стать причиной постоянного альянса. Рвущаяся к могуществу банда, что владеет ценными ресурсами, может пользоваться награбленным на войне, обещая наёмникам долю добычи или помощь в будущем. Некоторыми движет банальная борьба за побрякушки, но причиной конфликтов могут стать и идеи. Уверенным в своём божественном праве завоевания существам часто противостоят такие же фанатики. Стремящихся к власти или богатству вождей можно запугать или заставить отступить, но чистых помыслами приходиться истреблять под корень.

Впрочем, среди различных банд есть и те, кто уже сейчас борется за превосходство и любой стремящийся к власти над Вихрем должен бросить им вызов или сгинуть.

Банда Сектота

Сектот Лживый шёпот – опытный интриган и предводитель пиратской шайки. Под его руководством воины из Тысячи Сынов наносят удары везде, где найдётся то, что нужно их повелителю для исследования Рубрики Аримана. Под его командованием оказались десятки низших псайкеров, променявших боевые способности на честь служить Сектоту. Банда у сына Магнуса велика – в нём состоят сотни отборных воителей, а тысячи обычных солдат готовы умереть по его приказу.

Когда Сектот хочет заполучить нечто у другой банды, он действует быстро и решительно. Его лёгкий фрегат «Непокорный» выходит на орбиту и прячется за ближайшим небесным телом. Затем колдун направляет своих псайкеров к местным, чтобы нарушить обыденную жизнь цели. Творя свои диверсии, прислужники Сектота собирают сведения и поддерживают телепатическую связь с господином.

То, что происходит потом, не повторяется никогда. Сектот предпочитает обращать врагов друг против друга. Однажды он собрал достаточно сил, чтобы свести с ума целую планету, прошептав в разуме каждого её обитателя одно слово. Но это лишь крайности, поскольку Сектот не боится использовать более прямые методы. Случилось так, что он превратил Сады Изумительных Наслаждений в болото, присвоив списанный эсминец «Иконоборец» и сбросив километровой длины корабль в океан на дальней стороне мира, тем самым разрушив его климат.

После внешне случайного действия Сектот забирает желаемое и оставляет падальщиков глодать кости. Зачастую потраченные ресурсы сильно превосходят то, что может получить колдун. Его действия непознаваемы, однако Сектота ведёт мрачная решимость, а средствами его обеспечивает невероятно могущественный покровитель.

Капитан Коргин, Разоритель миров

Жнец Сумрачных миров, Чемпион Тёмных арен, Дуэлянт теней, Разоритель миров... капитан Коргин известен под многими именами, и все они вызывают в Вихре страх. Грозный пират повелевает эскадрой, что скитается меж мирами, покоряя и грабя всё на своём пути. Пока что успехи Коргина были многочисленными, и принесли крупные богатства, однако каждая победа лишь разжигает в нём жажду завоеваний.

Коргин руководит эскадрой с мостика «Адверсариус Этернум» – крейсера типа «Резня». Однако опора его флота – два лёгких крейсера типа «Вестник Ада» – кораблей, специально предназначенных для планетарных штурмов, которые производят на удерживаемых Хаосом мирах вроде Беззакония и на верфях Изорванной спирали. «Рапира» и «Предус» отлично оснащены для штурма и разграбления миров – они несут мощные носовые бомбардировочные орудия, целые эскадрильи истребителей «Быстрая смерть» и — вдоль хребта — пусковые установки десантных капсул «Коготь Ужаса», которые всегда полны воющих от жажды крови пиратов.

Выходя на орбиту очередной планеты, Коргин даёт ей возможность сдаться. Если напуганное население сдаётся, то Коргин принимает их безоговорочную капитуляцию. Капитан – последователь Кровавого бога, но верит, что к трону хозяина должно посылать лишь черепа достойных врагов, которыми явно не являются те, кто сдался. Банда просто набивает трюмы ценностями, припасами и рабами, а потом улетает. Однако Коргин всегда забирает с разграбленного мира нечто особенно ценное, будь то древняя реликвия, обожаемый вождь в цепях или даже почитаемый документ. Он надеется, что это заставит ограбленных дать ему отпор в следующий раз.

Если мир сопротивляется, то Коргин пускает в ход все доступные средства. С безжалостным коварством он сокрушает врагов быстрыми, свирепыми ударами по опорным пунктам, а затем посылает на мир своих грабителей.

Разоритель миров дарует врагам величайшую почесть – шанс сражаться и умереть с честью, нередко – от его собственного клинка. Однако иногда Коргин встречает особенно выдающегося воина и предлагает ему присоединиться к банде.

Коргин прекращает налёты лишь, чтобы вернуться в Изорванную спираль, где среди скал укрыто несколько его цитаделей. Древние и ужасные клятвы запрещают ему грабить Спираль, поэтому он наслаждается осторожным перемирием с большинством её обитателей. Однако его астероидные крепости набиты богатствами со множества иных миров.

Коргин мечтает о добыче, что позволит ему собрать огромную армию, способную сокрушить любого, кто осмелится бросить ему вызов. Объединив Вихрь, он намерен создать собственную тёмную империю среди уязвимых планет Каликсиды – империю Коргина Разорителя миров.

Солория Полуслепая

Психические способности проявились у бежавшей из Империума Солории ещё в юности. Когда за ней пришли из Инквизиции, родители девочки воспротивились и были зарублены у неё на глазах. Крича от гнева, она бросилась на убийц, но штурмовики забили её до полусмерти прикладами хеллганов. В тот день Солория потеряла не только левый глаз и преданность, которую могла бы испытывать к Империуму Человечества.

Благодаря хитрости и обретённым силам девочка смогла сбежать с Чёрного корабля прежде, чем тот покинул Сцинтиллу. Перебираясь с корабля на корабль, в конце концов Солория оказалась на медлительном грузовом судне, что шло через Пасть, когда Вопящий вихрь раздулся и сорвал беспомощный транспорт с курса.

Однако Солории было не суждено умереть. Корабль разбился глубоко в Вихре на покрытой океанами Фурии. Солория выбралась из тонущих обломков, и её подобрали матросы одной из жалких барж, что пересекают океаны этого мира. Уже тогда её судьба была предрешена. Жизнь на Фурии коротка, но девушка вновь доказала, что ей уготовано нечто большее.

Когда порождённые демонами левиафаны явились пожрать баржу, она встретила их на носу судна. Череп первого Солория раздавила одним жестом. Другого она поразила ужасной молнией, содравшей плоть с костей. Третий ринулся на ведьму, но замер, когда она поглотила его крошечный разум. Солория послала свою новую зверушку в глубины океана, чтобы поднять на поверхность обломки транспорта. Новые слуги ведьмы на борту охотно помогли ей частично восстановить корабль для полёта, чтобы после многих лет труда покинуть Фурию и никогда не возвращаться.

Солория скитается по Вихрю с единственной целью – отомстить Империуму, отнявшему у неё жизнь и семью. Она собирает под своими знамёнами других изгнанников, особенно тех, кто тоже стал добычей Чёрных кораблей. Однажды сил Солории будет достаточно, чтобы разорвать Каликсиду. Её цель – Сцинтилла, ведь она хочет увидеть, как Трезубец горит пред её взором.

Ворксек Кальварий

Капеллан верноподданных Адептус Астартес должен не просто заботиться о душах братьев по ордену, но быть живым напоминанием о том, что они – Ангелы Смерти, разрушение во плоти. Чтобы разжечь пламя в сердцах других космодесантников, капелланы читают Катехизис Ненависти – молитвы и слова, воспевающие астартес и их роль воплощения смерти. Для обычных Адептус Астартес эти наставления – лишь средства, метод самосохранения Империума Человечества от многоликих угроз ксеносов, еретиков и демонов. Но для Ворксека Кальвария, бывшего капеллана Серебряных Черепов, смерть и разрушение были целью, которая оправдывает средства.

Когда Кальварий был простым боевым братом, он стремился не просто противостоять врагам человечества, но полностью их истребить. Пыл сделал его очевидным кандидатом в Реклюзиам, и спустя несколько десятилетий он стал капелланом. Но на втором веке службы Кальварий принял участие в очищении чумного мира Хорестис во главе полуроты Серебряных Черепов.

Хорестис был пропитан Хаосом и целиком посвящённ Повелителю Разложения. Серебряные Черепа сражались среди заросших грибами Полей Гноя и очищали заражённые шпили улья Тортент, и Кальварий видел, как братья-космодесантники гибнут от страшной чумы. Потом открылись варп-разломы и извергли легионы Нургла, но Ворксек бился крозиусом и болтером даже тогда, когда его братья умирали под ржавыми клинками. Наконец, Кальварий остался один в окружении чумных полчищ. Когда приблизился хихикающий великий нечистый, Ворксек упал на колено. Если демон думал, что космодесантник покорился, то он ошибался, ведь капеллан склонился для того, чтобы вызвать корабли на орбите.

Скрытое облаками небо раскололось от яростного залпа ракет. В каждой боеголовке заключалось орудие Экстерминатуса, ужасный вирус «Пожиратель жизни», и центр удара пришёлся на Кальвария и великого нечистого. Вирус поглотил всё живое и выпустил в атмосферу столько кислорода, что само небо охватило пламя и выжгло дотла.

Имперские корабли покинули Хорестис в уверенности, что никто не выжил. Но они ошиблись. Погибли обычные космодесантники, погибли даже демоны, но Ворксек Кальварий выжил. Он лежал при смерти сорок девять дней, удерживаемый своей несокрушимой волей и чем-то иным, тёмной силой, которая не давала Кальварию умереть. Тогда на капеллана снизошло величественное откровение. Империум и вся жизнь в галактике целиком служат Повелителю Разложения. Всё умирает, и раз его святое призвание — нести смерть, так почему бы не делать это во имя того, кто ответственен за окончательную смерть всего?

Отныне Ворксек Кальварий знал, что он верен не гниющему на Золотом Троне Богу-Императору, но Повелителю Мух, самому Дедушке Нурглу. В этот миг капеллан поднялся с земли, его тело чудесным образом исцелилось, но разум охватила новая лихорадка. Словно по воле рока незадолго до этого на орбите появилось судно грабителей, надеявшихся заполучить что-нибудь на мёртвом мире. Ворксек перебил высадившуюся группу, явился на корабль, где, угрожая расправой, потребовал служить ему. Несколько десятилетий он блуждал по галактике от одной вспышки инфекции к другой, собирая разные болезни, чтобы обрести возможность разносить их по владениям людей и чужаков.

Сейчас Ворксек собрал вокруг себя небольшую группу достойных воинов, каждый из которых служит вместилищем бесчисленных болезней. Он вновь стал духовным лидером, чьи литургии заражения и катехизисы инфекции вселяют пыл в сердца последователей. В сопровождении верной свиты Кальварий скитается меж звёзд от мира к миру, от системы к системе и обрушивает на галактику ужасные эпидемии.

ЛЕГЕНДА О НЕКРОНАХ

В глубочайших катакомбах Храма Лжи на Кимерисе хранятся записи пророчеств старейших верховных оракулов о древней расе, что правила галактикой задолго до того, как человечество зародилось на равнинах древней Терры. Эти создания вели Войну в небесах с другими, ещё более могущественными существами – мифическими Древними. В пророчествах не сказано, кто победил, а кто проиграл, но указано, что в конце войны первая раса укрылась в огромных мирах-гробницах, рассеянных по всей галактике. Там они спят до назначенного их владыкой часа пробуждения, чтобы вернуть принадлежащее им по праву.

Кроме этого в пророчестве указано лишь то, что спящие существа не имеют связи с Варпом и презирают его непредсказуемые движения и воздействие на реальность. Текст заканчивается единственным написанным чужой рукой словом. Некрон.

Этек Наблюдатель

На многих мирах Вопящего вихря ходят легенды о злодеях. Обычно нет смысла отделять правду от вымысла, ведь изо лжи вестники Тёмных богов могут сплести реальность. И редко кто хочет, чтобы его имя шептали, а не прославляли в бесчисленных сагах о завоеваниях.

Но Этеку не нужна известность. Его армии тускло светящихся солдат наступают в тишине и сдирают плоть с тел жертв. Забитые рабы произносят его имя, задыхаясь от страха. Насколько бы жестокими ни были их хозяева, прибытие Этека сулит куда более жуткую судьбу по сравнению с любой, что могут вообразить их повелители. Говорят, что испускаемый его прислужниками тусклый зелёный свет не просто расщепляет на атомы – они губит даже души, медленно разрывая их в клочья.

Мало кто выживает, когда некроны Этека обрушиваются на планету, но благодаря немногочисленным показаниям свидетелей и гаданиям провидцев, предзнаменования его прибытия стали частью многих легенд. Известно, что самого Этека видел лишь один человек, и имя его было найдено в пророчествах верховного оракула Храма Лжи и собрано воедино прилежным трудом Армата'Хека, чемпиона-чернокнижника из легиона Тысячи Сынов. Однако это существо часто появляется в пророческих видениях и апокрифических легендах о смерти и разрушении.

Все истории начинаются одинаково. Группа солдат останавливается передохнуть, как вдруг песок вокруг взрывается. Железные скелеты с длинными разделочными ножами вместо пальцев режут воинов как овец. Лишь одному человеку удается выжить и добраться до ближайшего городка, где он замертво падает от ужаса, успев прошептать последнее предупреждение: «Бойтесь освежёванных».

Во второй части истории часто фигурирует большой город. По мере того, как в него прибывают перепуганные беженцы из удаленных поселений, правителей охватывает всё большая тревога. Пока они готовятся защищаться от нападения со стороны прилегающих территорий, смерть сходит с небес. В воздухе появляются летучие пирамиды из живого металла, на их поверхности открываются сверкающие порталы, и наружу выступают сотни стальных солдат, которые никак не могли бы поместиться внутри. Город повержен, немногие выжившие рассказывают, как их родичей разрывали энергетические разряды, вырывая из тела одну молекулу за другой.

Окончание зависит от рассказчика и места действия, хотя в каждой версии говорится о насекомообразных тварях, что пробираются через развалины, охотясь, собирая металлы и другие материалы. Описываемые в третьей части существа неизменно различаются по размеру и формам: одни говорят о полчищах крошечных, похожих на скарабеев, тварей, что растекаются по земле подобно волнам прилива, другие рассказывают о громадных парящих пауках с острыми когтями, а третьи – об извивающихся, проходящих сквозь стены чудовищах.

Лишь в одной легенде описывается, как кто-то говорил с призраками. В ней борьба коварного манипулятора лорда Ворска из Пронзающих Языков и легиона металлических воинов шла с переменным успехом, пока владыка не встретил самого Этека. Говорят, Ворск смог договориться с ним, и они объединились, чтобы добыть богатства и тайны космического скитальца «Последнее проклятье».

Возможно, правда является одновременно и более и менее зловещей. Этек и в самом деле некрон, могущественный и опасный предводитель своего рода. Что и зачем Этек делает в Вопящем вихре до сих пор неизвестно, но пока он просто собирает ресурсы. Множество попыток вычислить местоположение его армий окончилось неудачей, и лишь укрывшиеся на К'Сале варп-провидцы Хора-на-Горе способны предупредить о том, где он нанесёт новый удар. На миг диссонирующие голоса замолкают, а затем невыразительно и ритмично произносят неразборчивый набор координат. Затем провидцы возвращаются к бесконечному круговороту тонов, но ровно пять стихов (то есть, примерно шесть месяцев) спустя воинство Этека разоряет указанное место. Если кому-нибудь удастся раскрыть систему воспеваемых Хором-на-Горе координат, то возможно он сможет победить самого Этека... или заключить с ним сделку.

ТЁМНЫЕ ЭЛДАР

Тёмные пути эльдарской Паутины простираются в каждый уголок галактики. Немалая её часть запечатана рунами так надёжно, что проникнуть туда не под силу даже богу, другие зоны, запретные для всей остальной галактики, доступны обладателям нужных средств и знаний. Одно из таких мест — Вопящий вихрь, но немногие обитатели рукотворных миров или экзодиты решатся войти в его бурлящие глубины, да и те, решатся на этом лишь, если бы судьба всего их народа висела на волоске. Однако, есть и другие ксеносы, которые не боятся таких мест. Тёмные элдар Комморры, жестокие и красивые создания, живущие в городе вне времени и пространства, проскальзывают через рваную ткань реальности чтобы появиться там, куда зовут их мерзкие стремления. Вопящий вихрь — одно из таких мест.

Хотя ни один человек не был свидетелем этого процесса, адские провидцы предполагают, что тёмные элдар появляются в регионе не через Тринадцатую станцию Прохода, но через место, именуемое Запретным порталом. Множество людей, а также ксеносов, сталкивались тёмными элдар, что приходили из Вопящего вихря в поисках рабов.

Дикие народы на многих мирах Вихря — здоровые, стойкие и зачастую умелые и опасные бойцы. Тех, кого тёмные элдар смогли поработить, тащат через Запретный портал в Комморру, тёмный город. Немногим счастливчикам достаётся быстрая смерть. Большинство рабов обречено страдать, дабы утолить вечную жажду до чужой боли, которую испытывают тёмные элдар, или же гибнуть на бойцовских аренах ведьм, как развлечения для злобного народа.

Однако, для тёмных элдар Вопящий Вихрь – это больше, нежели обильный источник рабов. Для многих декаденствующих, измученных часто невероятно старых тёмных элдар нет иного источника волнений, нежели смертельный вызов. Банды Вопящего вихря состоят из опытных и опасных бойцов (и коварных заговорщиков), и охота на них почти гарантированно вызовет трепет в гниющем сердце самого искушённого архонта.

Те группы тёмных элдар которые обычно проходят через Запретный портал можно разделить на две группы. Во-первых, это кабал Алой скорби, вовлечённый в непрерывную борьбу за власть в Тёмном городе. Хотя, кабал присягал Аздрубаэлю Векту, величайшему из жестоких повелителей Комморры, некоторые гадают, зачем его воины бывают в Вопящем вихре. Возможно, они приходят не только за рабами, которых можно захватить на примитивных диких мирах. Возможно, как шепчут злые языки, Алая скорбь ищет оружие, что можно будет использовать против Векта. До сих пор владыка Комморры довольствовался тем, что наблюдал за Алой скорбью издали, через своих агентов в кабале, которые доложат ему о любых признаках предательства. Разумеется, вожди кабала знают о том, что их ряды скомпрометированы, но для смертоносных дворов тёмных элдар это в порядке вещей.

Кабал Алой скорби известен слугам ненавистного Императора, ибо он совершают набеги повсюду, вплоть до Каликсиды. Пока что их рейды были сравнительно невелики и, разумеется, не столь катастрофичны, как те, что устраивает Аздрубаэль Вект и объединённые силы множества кабалов. Во время вторжений в Вопящий вихрь и Каликсиду кабал заработал грозную славу и нажил множество злейших врагов, хотя никто из них не может сравниться опасностью с Аздрубаэлем Вектом, их собственным господином и хозяином.

Вторая группа зовёт себя Детьми шипов – это кабал изгнанных ведьм, геллионов, разбойников и опозоренных аристократов. Вместо того, чтобы смириться с неизбежной гибелью, которую Комморра дарит таким отбросам, Дети шипов решили изменить судьбу и нанести угнетателям ответный удар. Они стремиться повторить путь самого Аздрубаэля Векта, поднявшегося с низов, свергнувшего благородные дома и взявшего под контроль Тёмный город. Дети шипов занимаются самими разными делами, собирая рабов и оружие для своих сторонников, скрывающихся в самых глубоких и тёмных тенях субреальности Комморры. Пока Алая скорбь желает низвергнуть Векта и занять его место, Дети шипов стремяться разрушить старый порядок до основания и построить собственный. Неизвестно, прознал ли Вект об их планах, хотя тяжело представить, чтобы тиран, захватившая власть таким образом, не предпринял все меры предосторожности против «подражателей».

Некоторые говорят, что Запретный портал использует и некая третья группа, которой неинтересен захват рабов. Кто именно эти пёстро одетые и грациозные воины-охотники никто не может сказать, поскольку ни один последователь Хаоса не пережил встречу с ними.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ МАСТЕРА: ВОПЯЩИЙ ВИХРЬ В КАМПАНИЯХ

Различные области Вопящего вихря предоставляют огромное количество возможностей для мастеров и игроков, и позволяют по-разному вести кампанию. Тем не менее, как правило, этот сеттинг будет служить для игровых персонажей средством возвыситься над множеством соперников, заслужив благословение Губительных сил прежде чем обратить внимание на огромную галактику за его пределами.

Вопящий вихрь разделен на обширные регионы, которые мастер может непрерывно развивать по ходу кампании. Изначально персонажи столкнуться со множеством соперников, также стремящихся к могуществу. Сумеречные миры – идеальное место, чтобы начать кампанию. Мастер может приспосабливать приключения в этих мирах под вкусы игроков и способности их персонажей, вовлекая их во все виды борьбы за власть, убийств, сомнительных альянсов и открытых войн, наделяя благословениями Губительных сил. Постепенно мастер может вводить других НИП, также жаждущих заполучить власть над Вопящим вихрем и возглавить собственный чёрный крестовый поход. Эти соперники должны быть сокрушены, подчинены или превращены в союзников благодаря некоему творческому коварному подходу.

Заручившись благосклонностью богов Хаоса и заслужив несколько даров, амбициозные персонажи могут обратить свой взор в потенциально более опасные области Вихря. Внутреннее кольцо состоит из множества мест, куда более погруженных в Варп, и мастеру следует сделать приключения в этих краях на порядок опаснее, но и выгоднее. Отправившись во Внутреннее кольцо, еретики открыто заявляют о своих намерениях и в равной степени привлекают величие и проклятье. Там персонажи должны сталкиваться с могущественными колдунами, демонические вестниками, чемпионами космодесантников Хаоса и подобными по силе врагами – бои с ними не должны быть простыми.

Нижний вихрь должен оставаться далеким и опасным местом, по крайней мере пока персонажи не станут достаточно сильны, чтобы столкнуться с его ужасами. Точная природа того, что находится в Нижнем вихре, во многом зависит от того, какой тип кампании хочет вести мастер, но он должен всегда помнить, что планеты Нижнего вихря – обычно демонические миры. Еретики могут ожидать встреч с самыми могучими врагами – в том числе, великими демонами, целыми ордами младших демонов и прочими подобными угрозами.

К тому мигу, пройдя путём к величию от Сумеречных миров в Нижний вихрь и столкнувшись с их ужасами, еретики поистине получат благословение Губительных сил. Тайны Нижнего вихря могут даровать потрясающие мир силы – например, позволить им вести флоты кораблей за пределы Вихря и привлекать под их знамёна огромные армии. С такой силой и запретными знаниями в руках, они могут начать чёрный крестовый поход против своих врагов. Лишь после этого они готовы принести возмездие ненавистному Империуму Человека!

ПУТЕШЕСТВИЯ В ВОПЯЩЕМ ВИХРЕ

Многие области Вопящего вихря существуют наполовину в Варпе, а наполовину вне его, что изрядно осложняет путешествия. Впрочем, эти переходные области – лишь одна из опасностей, ведь сама природа Вопящего вихря делает навигацию с помощью обычных методов безумием, труднейшим делом даже при наиблагоприятнейших обстоятельствах.

Однако те, кто идет путем к величию, и пользуются благосклонностью Тёмных богов, нередко могут найти путь сквозь предательские течения Вихря. Некоторые заключают сделки с созданиями Варпа, следуя соблазнительному шепоту демона. Другие используют грубое колдовство, читая волны Варпа по потрохам ритуальной жертвы. Истинно отчаявшиеся или самые безумные полностью доверяются судьбе и прокладывают маршрут почти случайно. Они верят, что если Тёмные боги сочтут их достойными, то даруют им безопасный путь.

Многие банды, предпочитающие обыденный, самый (обычно) надежный метод – космические корабли – захватывают имперские суда в набегах на близлежащие регионы вроде сектора Каликсида или пространства Коронус (или отбирают построенные поблизости, в Вихре или пространстве Коронус, вроде рейдеров «Иконоборец»). Самые агрессивные или амбициозные банды часто охотятся на соседей-соперников, похищая корабли тех, кто посмел угрожать их возвышению к величию.

Тем не менее, пустотный корабль – не единственный способ утолить страсть путешествий в Вопящем вихре. Некоторые планеты соединяют коварные порталы – самый ненадежный метод, однако, пользующийся популярностью у многих колдунов и псайкеров. Кроме того, можно заключить сделку с сущностью Варпа, сторговаться с демоном, чтобы использовать некоторые из его сверхъестественных сил и переместиться из одного место в другой в мгновение ока. Существуют и странные машины, построенные еретехами кузни Кастир, прокладывающие тоннель сквозь Варп с помощью опасных и нестабильных технологий, созданных в соответствии с изгибами реальности Вихря. Это всего лишь несколько примеров, что используют последователи Тёмных богов для перемещения по Материуму.

Это не значит, что все банды рвутся к далеким путешествиям. Некоторые довольствуются неоспоримой властью над одним миром, или обретаются в местах, вроде Изорванной спирали, где хватает способов стяжать славу.

Ковенант X

В Вопящем вихре можно найти бесчисленное множество рынков, от простых базаров, где продают и обменивают рабов и драгоценные ресурсы, до более организованных торговцев, что продают оружие и технологии чуждым тварям, рассчитывающимся лишь душами и плотью. Поговорите с любым из этих купцов, и услышите название, которое обычно говорят лишь шепотом: Ковенант X.

Это название волчьей стаи беспринципных пиратов-головорезов, которых объединяют лишь алчность и жадность. Ковенант состоит в основном из капитанов небольших пустотных кораблей, по большей части, рейдеров типа «Иконоборец» и «Идолопоклонник». Эти капитаны заключили шаткие союзы со многими мирами Вихря и предоставляют свои услуги бандам, что достаточно богаты рабами и ценностями, чтобы привлечь их внимание. Однако большинство капитанов Ковенанта – эгоистической и ненадежной породы, и этот урок многие неосторожные воины познали на своих шкурах, вылетая

из пустотных шлюзов на полпути к пункту назначения.

Золотые корабли К'Сала

Корабли, производимые колдунами-технократами К'Сала на их верфях, ценят в Вопящем вихре. Эти грациозные и быстрые суда отличаются удивительно малыми размерами (некоторым нужно всего лишь несколько тысяч человек экипажа или даже меньше). Эти суда перемещаются в течениях Вихря с огромной точностью и завидной надежностью. Увы, они не могут существовать вне Вихря – там поддерживающие их чары рассеиваются, и судно разбивается на отмелях суровой реальности. Потому многие пустотные пираты предпочитают более «приземленные» суда – хотя они не так быстры, у них куда больше шансов на удачное путешествие за границу Тринадцатой станции Прохода.

Скра'каличауст Интриган

Скра'каличауст Интриган – злонравный великий демон Тзинча, кажется, наслаждающийся борьбой за славу, что кипит между бандами Вопящего вихря. Этот демон – один из загадочных повелителей перемен, служащих Тзинчу, несравненный колдун, по-видимому, использующий банды слуг Хаоса как фигуры в некой большей игре. Скра'каличауст заключил сделки со множеством банд и предоставляет им силу или переносит с одного мира на другой в обмен на, казалось бы, безобидные услуги или одолжения.

Впрочем, история Скартоса Черного Черепа показывает, что такие сделки нельзя заключать бездумно. Банда Скратоса была на пике могуществе, и многие предсказывали, что его вождь вскоре переживёт апофеоз, к которому так стремился. Однако Скатрос, стремясь устроить засаду на банду соперников, заключил плохо обдуманное соглашение с Интриганом. В конце битвы повелитель перемен взыскал свой долг… и низвергнул Скартоса и всю его банду в забвение.

Медная дверь

Постоянные крики, давшие Вопящему вихрю его имя, лучше всего слышны псайкерам и другим существам, тесно связанным с Варпом. Кажется, временами плач складывается в слова и фразы большие, чем просто шум – шёпот, несущий ужасающие обещания и тёмную мольбу прямо в душу.

Многие псайкеры или колдуны, что много бывали около или внутри Вопящего вихря, внимали этому шёпоту, и узнали, как воззвать к помощи Медной двери одним усилием воли. Дверь никогда не появляется одним и тем же путём дважды, но нередко это монолитные врата полированной меди и блестящих костей с единственной огромной дверью в центре. Дверь может выглядеть совершенно по-разному – обернутся как простыми деревянными вратами, так и огромной полуорганической конструкцией с вентиляционными отводами, корчащейся плотью и взаимозамкнутыми шестернями.

Вызвавшие Медную дверь подсознательно осознают цену ее помощи. Всегда есть плата, и всегда разная. Сегодня дверь может потребовать пинту живой крови, а завтра — просто отнять воспоминания об общей боли. Стоит уплатить цену, как Медная дверь отопрётся и распахнётся, создавая варп-портал в нужное место. Пока что, насколько известно, она никогда не открывалась в места за пределами Вопящего вихря, но некоторые уверяют, что использовали Дверь для путешествий в такие отдалённые места, как Гаталамор – а это поистине колоссальное расстояние.

Пророчество Мучений Вопящего вихря

Одно из немногих упоминаний о Вопящем вихре, найденное в канонах Маллеус, — неясное пророчество, что хранится в стазис-гробнице глубоко под комплексом каликсидского Ордо Маллеус в Обители предательства. Пророчество описывает «Вторую Войну в Небесах», в которой Вопящий вихрь станет местом мучений, когда миры атакуют ненавистные армии порядка. Так как Обителью Предательства сейчас заправляют изгои Ордо Маллеус, свиток, содержащий Пророчество Мучений, не изучить, и точные его слова не станут известны, пока монастырь не будет отбит.

XI

Противники

ОРДЫ

•

СЛУГИ ТЁМНЫХ БОГОВ

•

СИЛЫ ИМПЕРИУМА

•

КСЕНОСЫ

Глава XI: Противники

«Кто надеется устоять перед мощью Хаоса?»

— Дарвенораксе, чемпион Несущих Слово

Путь Хаоса накрепко связан с насилием и кровопролитием. Даже последний из еретиков ежеминутно сталкивается со смертью. Таков порядок вещей в Варпе, где амбиции высоки, а власть служит валютой. Чтобы выжить в переменчивых потоках и бесконечной враждебности Царства Хаоса нужно уметь выживать. Для столь необузданно агрессивных и бесконечно алчных существ бескрайние просторы реального мира предлагают немногим лучшие условия. Контролируемые человечеством территории Империума безжалостны к еретикам и узурпаторам, а приверженцев Хаоса здесь воспринимают именно так. Столь же враждебны к служителям Тёмных богов и бессчётные, пусть и менее многочисленные племена ксеносов

В игромеханике **Black Crusade** противники делятся на три обширных типа: рядовые, элита и боссы.

- **Рядовые** — это обычные солдаты и невыдающиеся противники. По одиночке они не слишком опасны, но большими группами представляют угрозу. Смертный последователь Хаоса может легко справиться с двумя-тремя рядовыми, а легионера-предателя они могут одолеть разве что целой толпой. Следовательно, именно рядовые противники чаще всего будут действовать Ордами.
- **Элита** — это более могущественные враги, которые могут представлять угрозу для еретиков. Один элитный враг примерно равен легионеру-предателю или двум приверженцам Хаоса, если, конечно, те не чрезвычайно хорошо вооружены или опытны. Элитные враги должны собираться в Орды только в редких случаях и никогда - против банды смертных. Для убийства особенно опасных элитных врагов может потребоваться два или даже больше легионера-предателя.
- **Боссы** — невероятно могущественные и чрезвычайно опасные для всего отряда воины. Они невероятно грозные бойцы или непревзойдённые лидеры, способные усилять своих приспешников, а иногда и то и другое. Победа над боссом потребует отчаянных усилий всей банды, и боссы никогда не собираются в Орды.

Орды

«Легионер смеющийся над лазганом, никогда не сражался в поле против сотни этих штук»

— Маор Искалеченный, осадный чемпион Шрамодарителей

Враги Хаоса могут атаковать еретиков, полагаясь на численность — бросая против них орды вопящих фанатиков, быстроногие толпы или отряды обычных бойцов. В одиночку у таких ничтожеств нет ни единого шанса против еретика. Однако в больших группах они начинают представлять угрозу. Орда способна сразить еретика именно за счет количества и плотности огня. Представленные здесь правила позволяют мастеру отобразить масштабные схватки, в которых могут поучаствовать персонажи. Важно отметить, что не каждый враг подходит для того чтобы образовать Орду — это решать мастеру. Вряд ли клубок даже из полусотни

собранных в Орду джунглевых змей будет представлять угрозу для еретиков, а вот пятьдесят термагантов, безусловно, окажутся опасным врагом даже для банды подготовленных космодесантников Хаоса. Если атаки существа имеют особое свойство (например, «Разрывающее» или «Отравленное»), то оно применяется и ко всем атакам Орды, состоящей из таких существ, если не указано обратного. Впрочем, мастер может решить, что в определённых случаях это свойство применяться не будет (например, если более половины существ в Орде этого свойства лишены). Кроме того, определённые свойства могут сделать столкновения с Ордами намного более опасными.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРД

Мастеру стоит рассматривать Орду как единое существо. Профиль Орды аналогичен профилю составляющих Орду существ. Так Орда фанатичных культистов имеет тот же профиль, что и один фанатичный культист (см. стр. 360). Единственное исключение заключается в том, что количество ран в профиле заменяется на Численность, а разные значения брони на разных зонах попадания заменяются на одинаковые.

Численность

Орда — это множество однотипных врагов или существ. Её величина выражена в абстрактном показателе Численности. Это не буквальная численность врагов, но скорее общее отражение решимости и величины этой группы врагов.

Особенности Орды

Игромеханический профиль существа может иметь особенность, отпеченную как (Орда). Такая особенность отображает способ, которым данное существо сражается, когда объединено в большую группу и применяется только когда это существо используется как Орда.

Атаки по Ордам

Персонаж может проредить Орду огнём стрелкового оружия или атаковав в ближнем бою. Эти атаки считаются направленными против отдельного существа, даже если они косят множество врагов или насквозь пробивают боевые порядки.

Персонажи совершают бросок на попадание по общим правилам, но к атакам против Орды прибавляется бонус, основанный на её Численности.

Оружие, способное стрелять Длинными или Короткими очередями может нанести дополнительные попадания - в случае Орды их необходимо распределять на Орду, а не на отдельных врагов, которые могут её сопровождать.

Обычно Орды не Уклоняются от атак и на Парируют их. На усмотрение мастера Орда может Уклоняться и Парировать как обычный персонаж — считается, что атакующий смог убить несколько бойцов Орды, но это не повредило её решительности и сплочённости (а значит и игромеханической Численности) Холодное оружие Орды не может быть уничтожено оружием со свойством «Силовое поле» (см. стр. 179) при Парировании (на самом деле, конкретное оружие уничтожается, но у Орды столько клинков, что разницы нет). Несколько персонажей, атакующих одну Орду не получают преимущества за численное превосходство (см. стр. 245).

Таблица 11-1: Примеры Численности Орд

Численность	Описание	Размер и модификатор попадания
30	Толпа	Огромный (+30)
60	Крепкая фаланга	Громадный (+40)
90	Массовый штурм	Колоссальный (+50)
120	Волна врагов	Титанический (+60)

Урон по Ордам

Каждое попадание наносящее любое количество урона снижает Численность Орды на 1. Например, атака, нанёсшая 15 очков урона (после вычета брони и бонуса Выносливости), также снижает Численность только на 1. Благодаря этому, огнемётное и взрывное оружие будет отлично истреблять Орды пехоты, в то время как мощное, но нескорострельное — вроде лазерных пушек — будет действовать неважно, оставаясь при этом отличным противотанковым средством.

Оружие, наносящее урон взрывного типа (В) особенно эффективно против Орд и наносит одно дополнительное попадание сверх всех прочих.

При сражении с Ордой зоны попадания не используются. У Орды есть только одно значение очков Брони, которое применяется ко всем повреждениям, безотносительно места попадания.

Орду можно Подавить огнём по общим правилам (Орда делает одну проверку Силы воли). Однако, при совершении проверки на сопротивление Подавлению, Орда получает бонус к Силе Воли равный своей Численности.

Ближний бой

При сражении с Ордой в ближнем бою космодесантник наносит одно попадание за каждые две степени успеха в своей проверке Ближнего боя. Холодное оружие со свойством «Силовое поле» наносит ещё одно дополнительно попадание.

Взрывы

Попадание по Орде из оружия со свойством «Взрыв», наносит ей количество попаданий, равное значению этого свойства. Так граната со свойством «Взрыв (4)» автоматически наносит Орде четыре попадания. Главное — в орду попасть.

Огнемёты

Огнемётное оружие наносит Орде количество попаданий, равное 1к5+Дальнобойность оружия/4 (с округлением вверх). Так огненное оружие с Дальнобойностью 10 наносит орде 1к5+3 попадания.

Орда не может загореться и не страдает от длительных эффекторов горения (см. стр. 257) - считается, что все эти эффекты включены в увеличение количество попаданий.

Фанатичная ненависть и Орды

Фанатичная ненависть не распространяется на Орды, поскольку отдельное попадание затрагивает только одно существо в Орде. Каким бы жестоким ни было убийство, оно не влияет на товарищей убитого.

Психические силы

Психосилы, наносящие прямой урон, работают на Орды по правилам стрелкового оружия (особенно те, что подчиняются правилам психической бури и психического взрыва). На усмотрение мастера некоторые обычно не наносящие урона психосилы (например, «Подчинение») могут наносить Орде “попадания” - считается, что при этом некоторые члены Орды решают не атаковать. В этом случае количество попаданий равно количеству степеней успеха в проверке Использования Варпа. Кроме того, мастер должен учитывать условия сражения и воздействие некоторых психосил. Например, как «Дождь мерзости» будет действовать на Орду, скученную в небольшом пространстве?

ПАНИКУЮЩИЕ ОРДЫ

Когда Численность Орды за один ход падает на 25%, в свой следующий ход она должна совершить проверку Силы воли. В случае успеха она продолжает действовать как обычно. При провале, Орда впадает в панику и даёт деру.

Если Численность Орды составляет менее 50% от изначальной, она получает штраф -10 на эту проверку Силы воли. Если Численность Орды составляет менее 25% от изначальной, она автоматически впадает в панику. Если Орда состоит из существ с талантом «Бесстрашие», правило паники не применяется: таких врагов необходимо уничтожить до последнего.

АТАКА ОРДЫ

За одно действие атаки Орда может совершать и атаку ближнего боя против врагов в непосредственной близости, и стрелковую атаку против удалённого противника.

Ближний бой: Орда атакует всех врагов в непосредственной близости или соседних врагов (что такое «непосредственная близость» решать мастеру). Орда, способная совершать несколько атак (если её члены имеют много оружия или таланты «Быстрая атака» или «Молниеносная атака») может отбить полное количество атак против каждой подходящей цели. Но хотя Орда и отображает большое количество существ, она не получает бонуса за численное превосходство (см. стр. 245). Многочисленность существ отображается тем, что от атак Орды невозможно Уклониться и их нельзя Парировать. Атаки в ближнем бою орды невозможно Парировать или избежать их Уклонением, если отдельно не указано иное.

Стрельба: Орда может совершать количество стрелковых атак, равное количеству десятков в её Численности. Так, Орда с Численностью 25 может совершить две стрелковые атаки. Любые дополнительные попадания от огня очередями могут быть распределены на любую подходящую цель. Поэтому, если еретики уже несколько раз попали по брату Сайласу из своих автостабов, то дополнительное попадание придётся по нему же.

Модификаторы за дальность стрельбы и огонь Короткими или Длинными очередями применяются к Ордам по общим правилам. Орды не могут совершать Прицеливания, на них не распространяются правила Осечек и не могут закончиться боеприпасы — считается, что в толпе врагов всегда найдутся лишние патроны и пушки.

Урон, наносимый Ордами

Любая попавшая в цель атака Орды увеличивает обычный урон от оружия на количество 1к10 за каждые 10 единиц Численности, но не больше 2к10. Характеристики холодного оружия, указанные в профиле уже включают бонус Силы. Урон, нанесённый Ордой, уменьшается Бронёй и бонусом Выносливости по общим правилам. Так Орда вооружённых топорами еретиков с Численностью 25 добавляет 2к10 к обычному урону еретика с топором (1к10+5), а следовательно нанесёт 3к10+5 очков урона. Главное — попасть. Та же самая толпа с автопистолетами нанесёт 3к10+2 урона с расстояния. Так отображается Орда, набрасывающаяся на врага волной или выпускающая в его сторону целый шквал свинца.

Как правило, от атак Орды невозможно Уклониться или Парировать их — ударов или выстрелов слишком много. Однако, на усмотрение мастера от некоторых атак Орды всё же можно Уклониться по обычным правилам.

Например, в Орде имперских гвардейцев может быть стрелок с ракетной установкой. Поскольку вся Орда пользуется простыми лазганами, ракетчик не получает бонусов Орды на свою стрельбу, и не наносит дополнительного урона, а его цель может попробовать Уклониться.

Орды не могут впадать в Фанатичную ненависть, если если не указано обратное. Их удачные попадания уже отражены в бонусных к10 урона.

Владение оружием и НИП

Предполагается, что все НИП имеют таланты, позволяющие им использовать все имеющееся у них оружие. В некоторых ситуациях НИП логично использовать незнакомое оружие, но обычно противник подготовлен к использованию любого имеющегося у него оружия.

БОЙ ОРДЫ С ОРДОЙ

Иногда будет причина столкнуть Орду с Ордой. Это может быть сражение армии отступников с имперскими гвардейцами или междоусобица хаоситов, выясняющих, чей бог сильнее. В таком случае правила будут схожи с обычными правилами Орд. Считайте каждую Орду отдельным персонажем и следуйте вышеизложенным правилам на нанесение урона. При определении бонуса попадания за Размер, используйте разницу между Размерами Орд, при этом меньшая Орда получает преимущество. Например, Орда фанатиков с Численностью 30, атакует Орду имперских гвардейцев с Численностью 60. Фанатики получают +10 к попаданию при всех атаках против Орды гвардейцев. Участвующие в битве Орд персонажи игроков имеют возможность сражаться отдельно или в составе Орды. Если они решат сражаться как часть Орды, они всё равно будут действовать на своём шаге Инициативы, но вне основных атак Орды смогут использовать только психические силы или демонические дары. Персонаж может покинуть Орду, потратив Полудействие.

Создание орды

Для создания Орды нужно взять противника низкого уровня (обычно, это рядовые, но возможна и элита) и заменить его количество ран на установленную мастером Численность. Для примера можно использовать **таблицу 11–1: Примеры численности орды.**

Единственным исключением является любое существо с особенностью “Стая». Стаи похожи на Орды, но отображают группы физически очень маленьких врагов, а потому в Орды не объединяются.

Слуги Тёмных Богов

«Видимые мне существа были равно великими и порочными. Их облик — совершенное воплощение воли Тёмных богов. Никто не сможет сравниться величием с этими злобными тварями»

— Вексель Тав, вирд

Боги Хаоса — это безжалостные хозяева, по природе своей неспособные на заботу или великодушие. Но даруемая ими мощь — заманчивый дар, ради которого многие охотно идут в рабство. Стремящиеся обрести эти дары опасны как для своих жертв в реальном мире, так и для собственных якобы соратников. Немногие столь же честолюбивы, как те, кто связал свою судьбу с разрушительными силами Хаоса и их стремления могут вызвать апокалипсические бедствия.

ДЕМОНЫ И СУЩЕСТВА ВАРПА

Варп — искажённое царство чистых эмоций и страстей, существующее за пределами логики и разума материальной вселенной. Существа рождённые в Варпе искажёны и нелогичны, лишены сострадания и милосердия, а единственный смысл их существования — служить прихотям своих тёмных господ, богов Хаоса. Почти все эти существа, коих смертные зовут демонами, созданы по прихоти Тёмных богов. Их обличия соответствуют низменным желаниям и злобным планам их господ. Однако, существует некоторое, весьма небольшое, количество демонов, сотворённых неистовыми и непредсказуемыми ветрами самого Варпа. Зачастую это души смертных, заблудившиеся в глубинах Имматериума из-за своих гнусных действий при жизни.

Демоны — существа Варпа и способны существовать в материальном пространстве лишь в редких случаях - например, когда их вызывают немыслимо древними магическими ритуалами или когда когда непредсказуемый разум псайкера разрывает ткань реальности. В этих случаях демоны сеют вокруг разрушение, ибо видят вокруг лишь удушающий порядок и неконтролируемые законы природы. Такова суть демонов — желание навязать свою собственную хаотическую природу всему окружающему. Явная злоба большинства демонических существ поражает большинство смертных и за это их справедливо боятся.

Адский рой

Некоторые считают, что фурии — это обычные демоны, родившиеся из душ смертных, что использовали силу Хаоса в своих интересах, но,не служили ни одной Тёмной силе. Говорят, что души этих ничтожнейших смертных искажаются и извращаются силой Варпа до тех пор, пока не превратятся в адские средоточия боли и смерти. Говорят, что единственная отдушина этих несчастных тварей — краткие набеги в Материум, где они могут излить свои муки на других. Изредка случается, что стая фурий попадает в ловушку материального мира, будучи отрезанной от кошмарного царства Варпа, которое поддерживает их существование. Обычно при этом фурии просто исчезают с ужасным криком. Однако, в странных потоках Вопящего вихря происходит нечто совершенно необъяснимое. Изредка стая демонов начинает медленно увядать и слабеть, их наполненные Варпом тела теряют жизненную энергию и страдают, но не могут просто умереть. Единственное, что может поддерживать жизнь этой стаи горгульеподобных существ — это страданиями, боль и мучения смертных душ. Неудивительно, что такие рои отчаянно бросаются на каждого встречного. В бою обезумевшие от метафизического голода твари бьются, забывая о собственной безопасности. Кажется, что рой обладает единым разумом, что порождён опустошением и всепоглощающей жаждой причинить боль. Размытое облако клыков и когтей, рой варп-существ разрывает жертв на куски, сдирает плоть с костей и грызет самого себя страхом и мучениями.

Когда-нибудь эти сморщенные и высохшие чудовища окончательно прекратят существовать — отчаянное желание оставаться в Материуме поглотит их. Если адский рой найдёт подходящее для обитания место, где их налёты будут проходить беспрепятственно и бесконечно, медленная гибель может занять годы, но оно всё равно неотвратима, ибо сколько бы боли и страданий не причинили эти существа, им никогда не насытиться.

Адский рой (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Рын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
35	11	16	22	52	11	38	21	09	- -

Передвижение: 5/10/15/30 **Раны:** 60
Броня: Нет **Общий БВ:** 3
Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов) +20, Скрытность (Лов) +20
Таланты: Обострённые чувства (Обоняние)
Особенности: Зверь, Демон (+1), Летун (5), Потустороннее, Смертоносное природное оружие, Размер (Маленький), Стая
Оружие: когти и клыки (2к10 Р; ББ 1к5; Разрывающее).
Демоническое присутствие: все враги в радиусе пяти метров от адского роя получают штраф -5 на проверки Силы воли.
Иссушающие укусы: иглообразные зубы адского роя ломаются и остаются в ранах. Любой, кто получает одну или несколько ран от адского роя, уменьшает Выносливость на 10 на 1к10 минут, ибо осколки зубов шевелятся в его сосудах.
†Адский рой предназначен для использования в составе Орд, так как одна иссохшая фурия вряд ли представляет угрозу. Если мастер намерен использовать её отдельно, у каждого существа будет 2 раны.

Кровопускатель

Это низшие слуги Бога Крови, составляющие ядро его демонических легионов. Кропопускатели — несравненные и смертоносные воины, едва ли не самые лучшие в галактике. Вооружённые устрашающими адскими клинками - огромными двуручниками , что остры как ненависть Кхорн — они способны разорвать даже самого сильного противника.

Тело кровопускателя тёмно-красного цвета, а их увенчанные рогами удлинённые черепа и звероподобные лица, с горящими, лишёнными зрачков глазами, обладают поразительным сходством с боевыми шлемами.

Сила их длинных, жилистых рук известная не менее, чем свирепость и мрачная жажда битвы их обладателей, что разорвут любого, кто дерзнёт выступить против них. Куда бы ни пришли кровопускатели, их окружает зловоние крови.

В отличии от прочих демонов, кровопускатели шагают в битву организованным строем, ибо их создатель — Повелитель Битв. Ряды демонов маневрируют со сверхъестественной точностью, продвигаясь дисциплинированными манипулами. Однако, едва столкнувшись с врагом, боевые порядки мгновенно рассыпаются, ибо каждый кровопускатель стремится убить как можно больше врагов.

Кровопускатель (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
50	12	42 (7)	42 (8)	40	30	30	34	14	- -

Передвижение: 4/8/12/24 **Раны:** 22
Броня: нет **Общий БВ:** 8
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Восп), Уклонение (Лов), Запретные знания (Демонология) (Инт), Запугивание (Сил) +10, Парирование (ББ) +20, Выживание (Вос).
Таланты: Боевая ярость, Яростный натиск, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Неистовство, Неистовый натиск, Быстрая атака.
Особенности: Демон (+4), Страх (2), Потустороннее, Размер (Крупный), Сверхъестественная Сила (+3), Варп-нестабильность.
Оружие: адский клинок (1к10 + 15 Р; ББ 10; Сбалансированное, Силовое Поле, +2 к урону за каждого убитого).
Демоническое присутствие: Все враги в радиусе десяти метров от кровопускателя получают штраф -10 на проверки Силы воли.
Кровь Кровавому богу: создания Кхорна не получают штрафов от бойни и крови — все критические эффекты, связанные с кровью (например, требующие проверки Ловкости чтобы не упасть) не применяются к существам Кхорна.

Медный мирмидонец

Воинственные легионы Кровавого бога ведут нескончаемые сражения — эти рабы собственной жестокой природы упиваются убийством, и смертных, и собственных родичей. Из этих варпорождённых солдат наиболее известны кровопускатели, дисциплина и свирепость которых легендарна. Кровопускатели соревнуются друг с другом за благосклонность своего бога, но кроме того, они обладают собственным извращённым кодексом чести. Он основан исключительно на личном мастерстве, и проявляющие его более других удостаиваются почестей. Падение или изгнание в Варп одного из таких чемпионов становится большой потерей для легионов Кхорна.

На Выработках много веков бушует гражданская война. В стремлении творить новые и разрушительные способы истребления, магосы кузни Кастир нашли способ навсегда похищать из армии Кхорна таких страшных воинов. Выковав из меди и железа демоническое тело и начертав на нём мерзкие руны мощи, ремесленники способны связать своенравную сущность убитого демона с новым, ужасным вместилищем. Медные мирмидонцы встречаются редко, ибо создать их очень трудно, но существующие в равной мере внушают ужас и восхищение. Мирмидонцы похожи медные доспехи, будто изукрашенные в самой Преисподней, и увенчанные удлинённым рогатым черепом могущественного кровопускателя. Толстые пластины покрыты рунами Хаоса, а суставы противоестественно истекают кровью, что когда-то проливал заключённый внутри демон. Кузнецы стремятся заполучить клинок убитого да ещё до того, как начать обряд связывания, чтобы мирмидонец мог сражаться собственным мечом. Если они неспособны заполучить родной меч, они оснастят мирмидонца двумя окутанными адским пламенем клинками, которые выкуют из пропитанной Варпом стали.

Мирмидонцы заключены внутри варпокованых доспехов и превращены в абсолютно преданных и беспрекословно покорных последователей Экзоспектра. Облачённые в новые бронированные тела мирмидонцы пробираются по грязным зданиям кузни Кастир, неся смерть каждым ударом.

Бронзовый мирмидонец (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
50	12	42	52 (9)	30	26	33	20	14	- -

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 30
Броня: медная броня (Все по 8) **Общий БВ:** 9
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Ло), Запугивание (Сил) +10, Парирование (ББ) +20, Выживание (Вос).
Таланты: Амбидекстрия, Боевая ярость, Яростный натиск, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Неистовство, Неистовый натиск, Молниеносная атака, Быстрая атака, Парное оружие.
Особенности: Демон (+4), Страх (2), Потустороннее, Размер (Крупный), Сверхъестественная Сила (+3).
Оружие: адский клинок (1к10 + 10 Р; ББ 0; Сбалансированное, Силовое поле, Особое†) или два пламенных клинка (1к10+7, ББ 3; Зажигательное, Бритвенной остроты).

†Это оружие наносит по +2 урона за каждое убийство в бою, счётчик сбрасывается после каждого столкновения.

Хихикающая мерзость

Об извращённой природе тёмных элдар ходят легенды — как среди простых смертных, так и среди чудовищных орд Хаоса. Но даже среди целого народа чудовищных палачей и мучителей, находятся те, что стоят наособицу. Таковы гемункулы тёмных элдар. Безумные магистры мистических наук, гомункулы ищут понимания и совершенства через причинение боли и бесконечных страданий. Ради этого они проводят омерзительные операции и сливают воедино плоть разных существо, порождая мерзких монстров, и нередко разрушая разумы своих жертв. Именно благодаря столь ужасным практикам был создан отвратительный зверь, ставший ужасной угрозой в Вопящем вихре.

В поисках лучшего понимания связи собственного народа и Владыки тёмных наслаждений, некий воистину безумный гемункул, чьё имя милосердно утеряно, приступил к работе над псевдоматериальной плотью демона. Для этого эксперимента он взял одну из служанок Слаанеш — демонетку. Вскоре гемункул понял, что демонам недостаёт не только смертности, но и страха. Сотканная из немыслимой смеси варп-материи и непознаваемого разума плоть демонетки была неуязвима к самым жестоким опытам гемункула. В момент отчаяния он прибег к тайной магии, привязав дух демонетки к телу раба-элдар. Произошедшая в душе несчастного внутренняя битва убила его, но до этого демонетка овладела его телом, исказила его плоть и сожрала всё, что осталось от сломленного разума. Новый демонхост стал объектом экспериментов столь извращённых, что они не поддаются описанию.

Так появилась на свет первая хихикающая мерзость — извращённый ужас, навечно запертый в материальном пространстве. Эти чудовища похожи на искривлённых и изуродованных элдар, а их руки оканчиваются длинными пальцами с острыми когтями. Хихикающая мерзость стремится лишь разносить собственное безумие, сочащееся из неё как отвратное зловоние. Лицо мерзости сжато в жуткую шутовскую маску, само создание подкрадывается в жутком молчании, стремясь ошеломить и подчинить врагов, а не мгновенно убить их. Захватив власть над жертвой, тварь принимается безумно резвиться и хихикая, пытать добычу способами, которые невообразимы обитателям Материума.

Хихикающая мерзость (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
56	12	34	53 (10)	51 (7)	13	14	28	08	- -

Передвижение: 7/14/21/42 **Раны:** 35
Броня: нет **Общий БВ:** 10
Умения: Атлетика (Сил), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10, Парирование (ББ), Выживание (Вос).
Таланты: Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Крепкий орешек, Пугающий голос, Трудная мишень, Железная челюсть, Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Запредельная скорость, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная).
Особенности: Демон (+5), Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Страх (3), Потустороннее, Многорукое (4), Сверхъестественная Ловкость (+2).
Оружие: острейшие когти (1к10+4 Р; ББ 0; Разящее (2), Разрывающее, Оружие Варпа).
Аура помешательства: слух всех, кому не повезло находиться рядом с хихикающей мерзостью, наполняет потом безумного смеха и нечесивых тайн. Все в радиусе десяти метров от хихикающей мерзости получают штраф -20 на все проверки Восприятия и Силы воли.
Лик безумия: Один раз за бой хихикающая мерзость может раскрыть всю величину своего безумия, сокрушая разумы противников чистым светом Варпа, исходящим из противоестественной ухмылки. За Свободное действие хихикающая мерзость может заставить всех стоящих перед ней существ пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли. За каждую степень провала еретик получает 1 очко Порчи, а все способные получать безумие получают 2 очка Безумия. Если еретик проваливает проверку на четыре или больше степеней, он также получает одно расстройство (см. стр. 278).

Демонетка Слаанеш

Желание универсально, ибо оно движет каждой душой в галактике, и каждый чего-либо да желает: уважения, благосклонности, власти, славы, физического наслаждения или чужой смерти. Владыка тёмных наслаждений это прекрасно знает — его мощь укрепляет каждая жаждущая душа. Слаанеш становится сильнее после каждого излишества, нарциссического совершенства, каждого удовольствия, что переживает каждой душой. Для этого Князь Удовольствий создал демонеток, существ из чистого желания и искушения. Они — извращённая насмешка над мужскими и женскими телами, объединёнными в гермафродитное целое, в равной степени притягательное и омерзительное. Их большие опаловые глаза пылают злобным вожделением, а клыкастые пасти наполняются слюной при мысли об ещё одной совращённой душе. Несмотря на явно демонический облик, смертные не могут не желать демонеток, чьи неземные тела для них противоестественно привлекательны. Окружённые источаемом демонами облаком мускуса смертные теряют над собой контроль и сходят с ума от желания и страсти.

Обаяние демонеток столь сильно, что их жертв не защищает даже безумие битвы. Будучи похождениями Хаоса и насилия, страсти и обольщения демонетки сражаются с потусторонней грацией и убийственной жаждой крови. Будучи спровоцированными, демонетки окончательно раскрывают свою природу: прекрасные лица искажаются в ужасном рычании и злобной ухмылке, руки превращаются в острые когти, а манящие голоса сменяются криками садистского ликования. Стаи танцующих от врага к врагу демонеток проносятся по полю боя, а их очарованные соблазнительными движениями и пьянящим ароматом враги беззащитны и падают к их ногам, срубленные острейшими когтями.

Демонетка (Элита)									
ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
37	22	38	8 44	51	13	14	28	08	- -

Передвижение: 5/10/15/30 **Раны:** 18
Броня: нет **Общий БВ:** 8
Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Парирование (ББ), Псичувство (Вос).
Таланты: Обострённые чувства (Все), Быстрая атака.
Особенности: Демон (+4), Ночное зрение, Страх (2), Потустороннее, Природное оружие (Пронзающие когти), Варп-нестабильность.
Оружие: пронзающие когти (1к10+3 Р; ББ 3, Бритвенной остроты, Разрывающее).
Усыпляющий мускус: дразнящее очарование демонетки столь сильно, что жертва впадает в своего рода транс. Все проверки Уклонения и Парирования против атак демонетки получают штраф -10.
Демоническое присутствие: все враги в радиусе десяти метров от демонетки получают штраф -10 на проверки Силы воли.

Ужас

Быть может, страннейшими из демонов являются ужасы. Из короткие тела окрашены в розовый, руки и ноги — длины и неуклюжи, а головы нет вовсе. Хотя обычно злобные лица ужасов появляются из середины груди, они могут в любой миг исчезнуть и вырасти на другой части тела. На поле битвы ужасы собираются в весёлые и красочные толпы, танцующие и скачущие в ритм собственной какофонии. Смеясь и гогоча, они обрушивают на врага шквал магических огней, чьи цвета безостановочно меняются.

Ужасы почти беспомощны в рукопашной схватке, но расправится с ними — всё равно задача не из простых. Они окружают себя магической защитой и способны с презрительной легкостью отращивать отрубленные руки и ноги. А будучи сражены отличным ударом, ужасы показывают воистину уникальную и причудливую форму защиты.

Демон попросту делится на две половины, образующие меньшие, голубые подобия оригинала. Новорождённая демоническая парочка отличается не только цветом, но и характером: они мелочны и угрюмы, а также постоянно спорят о том, кто же виноват в разделении. Впрочем, менее опасными такие существа не становятся.

Розовый ужас (Элита)									
ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
23	35	35	6 33	30	30	30	32	10	- -

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 18
Броня: нет **Общий БВ:** 8
Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Псичувство (Вос), Языкознание (любой один).
Таланты: нет.
Особенности: Демон (+3), Страх (2), Потустороннее, Смертоносное природное оружие Многорукое (1к5)†, Варп-нестабильность.
Оружие: варп-пламя (30м ; О/3/–; 1к10+10 Э; ББ 6), когти (1к10+5; ББ 2).
Демоническое присутствие: все враги в радиусе десяти метров от розового ужаса получают штраф -10 на проверки Силы воли.
Голубые ужасы: Когда розовый ужас убит, он исчезает и заменятся двумя голубыми ужасами, которые появляются в радиусе одного метра от места смерти розового ужа-

са, если для этого есть место. Голубые ужасы считаются отдельными существами и обладают характеристиками розовых ужасов, с некоторыми изменениями: уменьшите количество ран до 9, уменьшите Силу до 20, уменьшите урон когтей до 1к10+3.

При использовании розовых ужасов в качестве Орды, это правило используется по другому: уменьшайте весь урон Численности Орды вдвое, округляя вверх.

Благословение Тзинча: Розовые и голубые ужасы благословлены Меняющим пути. Игромеханически оно считается как защитное поле (см. стр. 178) с уровнем защиты 20, которое не может перегрузиться.

Джаггернаут

Боевые кузни Кхорна — это жуткие залы огня и труда, крови и смерти. Из этих ужасных фабрик вышло множество самых отвратительных артефактов в галактике. Пропитанные Варпом ремесленники, что терзают молотами наковальни и разрывают медные меха, творят чудовищную аугметику и тяжёлые бронепластины для слуг царства Кхорна. Эти злобные умельцы давно научились вселять в свои шедевры демонов, перековывая порождённых Варпом зверей в новые формы, создавая могучих скакунов и живые машины ярости Кхорна.

Одни из таких артефактов — джаггернауты. В этих медных чудовищах течёт горящая кровь, а пепел и пламя заменяют дыхание. Эти звери, что смутно напоминают носорогов и быков, выше двух метров в холке, а их демонические медные тела столь тяжелы, что с разбегу способны разнести целое здание Тяжелобронированные джаггернауты способны сосредоточенный огонь стрелкового оружия и практически неуязвимы в ближнем бою. Их колоссальная масса полезна не только для защиты — не раз джаггернауты опрокидывали танки и затаптывали целые фаланги. Эти звери яростно сражаются в ближнем бою: насаживают врагов на рога, сокрушают массивными телами и рвут зубастыми челюстями. Будучи конструктами Кхорна эти звери покрыты рунами, сводящими на нет всю магию и делающими джаггернаутов ещё более стойкими к атакам псайкеров и ксеноведьм.

Многие приверженцы Хозяина Черепов стремятся обуздать джаггернаута и превратить его в собственного демонического скакуна. Но сделать это нелегко, ибо всаднику необходимо обладать несравненным боевым мастерством. Некоторые пытаются обуздать зверя в единоборстве, чтобы перековать бронированную спину скакуна и сформировать на ней седло. Такой Повелителю Битвы должен постоянно сдерживать жажду насилия, вечно пылающую в джаггернауте. Только величайший из воинов Кхорна знает, когда и где выпустить на волю бесконечную ненависть своего скакуна. Разрушительная способность объединённых единой волей всадника и скакуна воистину ошеломляет.

Джаггернаут (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
45	01	10 55	10 55	22	15	18	40	15	- -

Передвижение: 6/12/18/36 **Раны:** 20
Броня: Природная броня (Всё по 6) **Общий БВ:** 10
Умения: Бдительность (Вос) +20.
Таланты: Яростный натиск, Неистовство.
Особенности: Зверь, Свирепый натиск, Демон (+5), Ночное зрение, Страх (3), Потустороннее, Смертоносное природное оружие, Природная броня (6), Четвероногое, Размер (Большой), Сверхъестественная Сила (+5), Варп-нестабильность.
Оружие: рога и копыто (1к10+10 У; ББ 2; Оглушающее [2]).
Демоническое присутствие: Все враги в радиусе десяти метров от джаггернаута получают штраф -10 на проверки Силы воли.
Кровь Кровавому богу: создания Кхорна не получают штрафов от бойни и крови — все критические эффекты, связанные с кровью (например, требующие проверки Ловкости чтобы не упасть) не применяются к существам Кхорна.
Яростный удар: вместо совершения обычного Натиска джаггернаут может совершить Яростный удар. В этом случае джаггернаут перемещается на свою нормальную дальность Натиска по прямой к одной цели. Если джаггернаут окажется Вовлечен с целью в ближний бой, эта цель и все остальные существа (друзья и враги) в радиусе одного метра от цели получают 1к10 + 10 единиц ударного урона со свойством «Оглушающее (2)». Цель и любые затронутые этой атакой существа могут совершать Уклонение как обычно. При использовании Яростного удара джаггернаут не совершает бросок на попадание. Яростный удар можно использовать только один раз в за бой.

Чумоносец

Для некоторых величайший ужас — разрушение смертного тела. Разложение, мор и гниль процветают в галактике, населённой бесчисленными созданиями. Жизнь порождает грязь и чуму, а в извращённой пародии на это человеческая жизнь порождает малых демонов Повелителя Мух. Когда вездесущая Гниль Нургла поглощает тело своей жертвы, она также поглощает и её душу. Так рождаются гнусные чумоносцы. Эти одноглазые демоны похожи на хрупких, истощённых людей, с раздутыми животами, длинными неуклюжими руками и широкими ртами, полными сломанных клыков и заразной слюны. Их лбы увенчаны одним-единственным рогом цвета слоновой кости, который покрыт коркой из засохшей крови, слизи и гноя. В узловатых руках они не-

сут толстые ржавые тесаки и широкие клинки, которыми разносят заразу прямо на поле боя. Окружённые густым облаком противоестественно огромных чёрных мух, чумоносцы ужасают врагов даже находясь на противоположном краю поля брани, ибо гул тысячи крыльев неустанно поёт погребальную песнь. Тело чумоносца кажется слабым и хрупким, но постоянное воздействие самых отвратительных смесей из котла Дедушки делает их ненормально прочными. Приученные к боли и не осознающие, что такое ранение, чумоносцы продолжают сражаться и смеются при виде собственного расчленения.

Стремления чумоносцев часто пугают смертных даже больше, чем их внешность. Они торжественно шагают вперёд, зная, какое отчаяние и страдания несут. Однако, это не садистское наслаждение Слаанеш, но решительная оценка гения Нургла, преданность его искусству и осознание неизбежности распада всего сущего. Желание чумоносцев распространять болезни вызвано желанием поделиться дарами своего Отца со всей галактикой. Маршируя, они распевают списки сотворённых Дедушкой Нургломболезней, и хворей, неизменно уверенные в их растущем количестве и смертоносности.

Чумоносец (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
35	21	43 (5)	56 (10)	30	28	31	35	11	- -

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 20
Броня: нет **Общий БВ:** 10
Умения: Бдительность (Вос), Псичувство (Вос), Учёное знание (Нумерология) (Инт), Языкознание (любой один) (Инт).
Таланты: Калечащий удар.
Особенности: Демон (+5), Ночное зрение, Страх (3,) Потустороннее, Природное оружие, Сверхъестественная Сила (+1), Варп-нестабильность.

Оружие: когти и зубы (1к10+7 Р; Примитивное (6), Разрывающее, Отравленное) или чумной меч (1к10+8 Р, ББ 4, Сбалансированное, Отравленное [2]).
Демоническое присутствие: все враги в радиусе десяти метров от чумоносца получают штраф -10 на проверки Силы воли.
Инфицированные Раны: всякий раз, когда цель проваливает проверку на сопротивление свойству «Отравленное» оружия чумоносца, она также получает 1к5 единиц урона Выносливости. Это правило распространяется и на меч чумоносца.
Рвота: За Полудействие чумоносец может извергнуть рвоту на одну цель, что находиться не дальше пяти метров от него. Чтобы попасть в цель, он должен пройти проверку Дальнего боя. Цель может совершить Уклонение, но не Парирование. При успешном попадании, рвота наносит 1к10+5 урона. Если атака наносит Критический крон, рвота наносит 2к10 единиц урона Выносливости.

Крикун Тзинча

Ветра Хаоса несут множество опасностей: мутацию, безумие, разложение. К несчастью для бесчисленных миров бескрайний Империум вынужден полагаться на них же, чтобы выжить. Чтобы корабль не угодил в варп-шторм, нужно тщательно рассчитать курс . Установленные на всех способных к варп-переходам судах поля Гелера укрывают корабль от большей части демонических опасностей, с которыми у него есть шанс столкнуться. Но даже в самой лучшей защите бывают уязвимости, как в наилучшем доспехе может отыскаться брешь. Именно к таким местам тянет тварей, которых обычные пустоходы называют небесными акулами.

Крикуны плавают в Варпе целыми стаями, высматривая идущие там звездолёты, которыми питаются. Больше всего крикуны похожи на скатов с длинными телами, зазубренными хвостами, клыкастыми пастями и сверкающими хвостами, будто у комет. Челюсти этих демонических тварей достаточно сильны, чтобы прогрызть даже самые бронированные корпуса, хотя по настоящему опасными крикунов делает их врожденная хитрость.

Время от времени эти демоны попадают в материальный мир , призываемые последователями их хозяина и создателя, Тзинча, чтобы сражаться на поле брани или служить хитроумными и опасными охотничьими зверьми. В бою крикуны оправдывают своё название, издавая мощные крики, оглушающие врагов и сеющие панику среди храбрецов. Пользуясь устроенным смятением, крикуны пикируют на врагов и беспрепятственно рвут их на части. Некоторые приверженцы Тзинча используют этих существ в качестве ездовых животных. Придавая крикунам более изящную форму, колдун натягивает порождённую Варпом плоть существа на каркас из злобных клинков и пылающей стали. Эти демонические конструкты известны как диски Тзинча — они дают своим хозяевам невероятную скорость и маневренность.

Крикун (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
30	02	45	45 (8)	50	15	43	40	03	- -

Передвижение: 8/16/24/48 **Раны:** 15
Броня: нет **Общий БВ:** 8
Умения: Бдительность (Вос) +20.
Особенности: Демон (+4), Страх (2), Летун (8), Потустороннее, Смертоносное природное оружие (Варп-пасть), Варп-нестабильность.
Броня: нет.
Оружие: варп-пасть (1к10+5 Э; ББ 12; Разящее [3] Бритвенной остроты, Разрывающее).

Великий нечистый

Пусть три других бога Хаоса творят себе подданных, что будут сражаться за них и возглавлять их армии, демонические порождения Дедушки Нургла — его дети и любимая семья. Радуясь их успехам и игриво уговаривая перетерпеть неудачи, Отец Чумы постоянно следит за своими отпрысками, поощряя их ко всё большим достижениям. Великие нечистые, как две капли воды похожие на своего создателя, служат зримыми воплощениями заразы и разложения. Несмотря на их воистину ужасное существование, великим нечистым свойственно почти безграничное стремление к веселью и радости от создаваемых ими кошмаров. На их крупных головах, венчанных сломанными и заляпанными гноем рогами, выделяются широкие, ухмыляющиеся пасти, в которых видны сотни грязных зубов. Из пастей свисают длинные языки. Огромные тела великих нечистых, что нередко достигают дюжины метров в высоту, обильно покрыты мокнущими язвами и открытыми ранами, из которых на раздутые животы выплёскиваются потроха. На поле битвы отвратительные бубоны лопаются и извергают хихикающих нурглингов, спрыгивающих на землю по складкам на животах.

Великие нечистые давно привыкли к боли - такова закаляющая сила множества хворей, болезней и ядовитых язв. Воистину колоссальные размеры и поразительная устойчивость к боли делают великих нечистых чудовищно опасными противниками. Размеры и внешность не позволяют заподозрить в этих демонах искусных воинов. Они набрасываются на врагов с неистовым смехом и разрывают их колоссальными тесаками и семиглавыми цепами. Пирующие на открытых язвах густые облака мух отвлекают врагов и разносят омерзительные болезни. А воркующие нурглинги образуют омерзительную свиту своего отца и игриво делают всё возможное для того, чтобы каждый встречный принял болезни Дедушки.

Великие нечистые исполняют планы Нургла с поразительным упорством и отеческой заботой. Они поощряют стремление подчинённых упиваться разложением и чумой, а также хватаются за любую возможность устроить эпидемию. Возглавляя армии Отца Поветрий великие нечистые сражаются с добродушной радостью, зная, что в конечном итоге их дело победит. Быть может, они правы, ибо вечен в этой галактике только распад.

Великий нечистый (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
49	42	56 (10)	77 (22)	21	56	43	70	28	50

Передвижение: 6/12/18/32 **Раны:** 232
Броня: нет **Общий БВ:** 22
Умения: Бдительность (Вос) +10, Командование (Общ), Запретное знание (Демонология) (Инт) +20, Запугивание (Сил) +20, Логика (Инт), Медика (Инт), Парирование (ББ), Псичувство (Вос) +20, Проницательность (Вос), Выживание (Вос).
Таланты: Калечащий удар, Сокрушительный удар, Демагог, Пугающий голос, Громовой удар, Это просто царапина, Быстрая атака, Нокдаун, Ураганный натиск, Мастер кулачного боя.
Оружие: исполинский чумной меч (2к10+12 Э, ББ 4, Сбалансированное, Отравленное [4]).
Особенности: Амфибия, Демон (+5), Ночное зрение, Страх (4), Потустороннее, Регенерация (5), Размер (Громадный), Коренастое, Сверхъестественная Сила (+5), Сверхъестественная Выносливость (+10), Порождение кошмаров.
Демоническое присутствие: Все враги в радиусе двадцати метров от великого нечистого получают штраф -10 на проверки Силы воли и Выносливости (однако, не к самой характеристике Выносливость).
Касание Нургла: великий нечистый может использовать любую психосилу Нургла и автоматически проходит проверку использования Варпа на 1к5 степеней. Считается, что его пси-рейтинг равен 7.

Повелитель перемен

Постоянные изменения, мутации и эволюция - вот что отличает служителей Тзинча. Порождения бога честолюбия, магии и знаний редко сохраняют одно обличие подолгу. Их жизнь — вечная борьба за совершенство через изменения. Для большинства, это телесное совершенство, к которому они стремятся. Но для по настоящему преданных Тзинчу, физическое совершенство второстепенно, по сравнению с совершенством психическим и метафорическим. Среди всех слуг Великого колдуна именно повелители перемен ближе всех подошли к абсолютно недостижимому совершенству. Создания с потрясающими умственными способностями, удивительными магическими талантами и несравненными навыками манипуляции и обмана, повелители перемен справедливо вызывают страх по всей галактике. Они известны умением обращать планы и устремления людей и ксеносов в порочные памятники хитроумию, которое может свести с ума кого угодно.

В Материум повелители перемен являются как высокие существа с неуклюжими конечностями, огромными оперёнными крыльями и головой с крючковатым клювом, покоящейся на длинной изогнутой шее. С их сутулых плеч обычно ниспадает нечто вроде мантии верховного жреца или придворного волшебника давно минувших веков. Ноги, похожие на птичьи, покрыты чешуёй и оканчива-

ются острыми когтями, а длинные руки венчают широкие когтистые лапы. Огромные крылья, что растут из плеч повелителей перемен, меняют ежесекундно цвет и оттенок. Большинство повелителей перемен носят длинные церемониальные посохи, через которые проявляют свои колоссальные психические силы. Этим могущественным слугам Тзинча не занимать царственного величия, хотя в бою их ярость и жестокость просто поразительны

Немногие в галактике обладают большими объёмами знаний, нежели повелители перемен - это важно и на поле битвы. Великие демоны Тзинча продумывают стратегию и тактику так, будто сражения- это шахматные доски, а их силы — лишь фигуры. Колдовство позволяет повелителям перемен управлять ходом битвы, помогать собственным воинам и истреблять врагов. Боевые планы этих сверхгениальных существ по всей видимости созданы так, чтобы максимально предвосхитить все возможные варианты события. Если повелитель перемен столкнётся с противником, чьи психические способности не уступают его собственным, что редко, но всё же случается, то великий демон Тзинча вполне может вступить в ближний бой. Невероятная длина рук и острые когти позволяют этим могучим демонам сразить любого смертного, в схватке с которым столь могучему колдуну придётся прибегнуть к столь примитивным средствам.

Повелитель перемен (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
54	63	45 (16)	63 (16)	54	99	72	81	45	50

Передвижение: 5/10/15/30 **Раны:** 180
Броня: нет **Общий БВ:** 16
Умения: Бдительность (Вос), Командование (Общ) +20, Коммерция (Инт), Обыденное знание (Всё) (Инт.) +20, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов), Запретное знание (Всё) (Инт) +20, Дознание (Общ) +10, Допрос (СВ) +10, Запугивание (Сил), Логика (Инт) +20, Языкознание (Инт) +20, Медика (Инт), Парирование (ББ), Псичувство (Вос), Учёное знание (Всё) (Инт.) +20, Проницательность (Вос) +20.
Таланты: Мастер рукопашной, Сопротивляемость (Психосилы), Быстрая атака, Могучий разум.
Особенности: Демон (+5), Ночное зрение, Страх (4), Летун (5), Потустороннее, Коренастое, Сверхъестественная Сила (+12), Сверхъестественная Выносливость (+5), Порождение кошмаров.
Демоническое присутствие: все враги в радиусе двадцати метров от повелителя перемен получают штраф -20 на проверки Силы воли.
Совершенный заговорщик: все демоны Тзинча — искусные интриганы, ибо сама их сущность есть первородная форма обмана и предательства, но повелители перемен величайшие из всех. Независимо от обстоятельств у повелителя перемен всегда есть план. Один раз за сессию повелитель перемен способен добавить к любой проверке количество ступеней успеха, равное своему бонусу Интеллекта.
Верховный чародей: повелитель перемен может использовать любую психосилу Тзинча или Хаоса Неделимого; он автоматически проходит проверку использования Варпа с 1к5 степенями успеха. Считается, что он имеет псирейтинг 9.
Ткач судеб: повелитель перемен может взглянуть на смертного и изменить его судьбу. Один раз за раунд, в качестве Реакции, повелитель перемен может заставить цель совершить серьёзную (+0) проверку Ловкости или Силы воли. Если цель её провалит, она немедленно потратит 1 очко Тёмной славы так, как пожелает повелитель перемен. Цель может быть вынуждена исцелить себя, перебросить проваленную проверку или потратить её любым доступным для себя образом.

КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

Хотя большинство демонов создано из ничего одним из Тёмных богов или незваными рождено из чистого вещества Хаоса, иногда бывает, что смертный получает дар адского бессмертия и превращается в презреннейшую из мерзостей. Эти ужасающие сущности — примеры худшего на что способно человечество; они возвышаются над обычными демонами и получают место подле своего богапокровителя. Заслужить благоволение Темных сил – нелёгкая задача и награда за неё редко приятна и куда чаще — смертельно опасна. С каждым чудовищным деянием смертный получает новые дары. Со временем эти благословения могут как вознести верного слугу к величию, так и сокрушить его тягостью мутаций и безумия. Мало у кого достаёт воли вынести непомерные благословения богов Хаоса, но те, кто смогли – за гранью понимания смертных.

Некоторые князья демонов получают силу благодаря подвигам, завоеваниям и опустошениям имперских планет. Другие совращают целые системы на потеху Тёмным богам. Третьи разносят скверну, как физическую, так и духовную, и губят самые стойкие души. Самые известные из князей демонов – примархи легионов-предателей времен Ереси Гора. Эти богоподобные существа были лучшими представителями человечества, но ныне склонились под волей Хаоса. Те, кто остались, правят демоническими мирами в Оке Ужаса по сей день. Их сила внушает всем страх, но зависть — лишь глупцам. Так или иначе, эти гениальные интриганы, полководцы и мясники — самые успешные среди слуг Хаоса, высочайшая форма, которой могут добиться его последователи. У князей демонов нет «обычного» облика — каждое из этих чудовищ неповторимо.

Акс'сенея Трижды Одержимая, экзекутрица-примарис Лаодомиды

Немногие в Вопящем вихре могут похвастаться тем, что они впечатлили самомнением, тщеславием и спесью самого Владыку тёмных наслаждений. Те же, кому это удаётся, обычно вызывают у Слаанеш зависть, а не уважение, ибо оно не присуще богу потворства и самолюбования. Но одно существо привлекло внимание Тёмного князя и удостоилось полного искреннего восхищения кивка. В своём тщеславии и стремлении к самосовершенствованию Акс'сенея, прозванная Трижды Одержимой, обрекла свой народ на вечные муки и впечатлила даже Князя Излишеств.

Задолго до Голгеннова крестового походаа Анжуйского, когда Каликсида чахла без власти Империума, планета Лаодомида лениво вращалась вокруг звезды в краях, что ныне известны как Друзова марка. Далёкая от других систем Лаодомида одиноко варилась в котле планетарных интриг и политики. Ей хватало собственного сумасбродства, а интриги правящего класса обычно были достаточно безвредными. Иногда они выливались в скандалы и династические убийства, но редко приводили к всеобщей войне. В этом мире и родилась Акс'сенея, последнее дитя в семье мелких аристократов.

Женщина, которой предстояло погубить свой мир, к своему тридцатилетию провела всю жизнь при дворах и в штабах влиятельных родичей. Часто игнорируемой в пользу более агрессивных сверстников Акс'сенее оставалось только устремить взгляд внутрь и блуждать по тёмным глубинам собственной души. Однако она относилась к своему незавидному положению лишь как к причине для работы над собой, и поэтому быстро возвысилась, безжалостно убрав соперников. Уже спустя несколько лет Акс'сенея расправилась со всей династией и заполучила власть, сохранив все родовые владения. Однако этого было недостаточно для новоявленной экзекутрицы-примарис, ведь у неё всё ещё было слишком мало власти над миром и своей собственной душой.

Посчитав их воплощениями ее собственных способностей и знаний, Акс'сенея собирала при дворе мудрецов и одарённых стратегов, отправляя их на смерть, как только овладевала их познаниями. Среди этих людей был тайный колдун Хаоса. В надежде погубить Акс'сенею, чернокнижник научил её тому, как связать могущественного служителя Слаанеш со своей душой. Он рассчитывал, что властная женщина не сможет повелевать такой тварью, но не учёл её непреодолимого упорства и самовлюблённости. Ритуал был долгим и мучительным, но Акс'сенея смогла подавить дьявольское отродье своей несокрушимой волей.

Заполучившая мощь хранителя тайн, тщеславная женщина убила колдуна и оставшихся придворных. Акс'сенея воспользовалось обретёнными силами, чтобы напрямую управлять подданными и врагами, сводить их с ума от ревности и желания или потрошить одной мыслью. Она десятилетиями изводила внутреннего демона, высасывая его сущность, чтобы сохранить молодость и подпитывать амбиции, пока, наконец, не выпила его силу до дна, изгнав существо назад в Варп, а затем привязала к себе нового хранителя тайн.

За последовавший век экзекутрица полностью поглотила второго, затем третьего демона и ввергла свой мир в бурлящий котёл хаоса и противоборства. Акс'сенея развращала души правящего класса и подталкивала население к актам раболепия и обожания, самопожертвования и убийства, всё лишь для того, чтобы показать, как она владеет тем, что считала собственным духом, собственным телом и разумом. Заполучив полную власть над своим миром, экзекутрица обратила взор на другие планеты в системе. Она покоряла, властвовала и повелевала миллиардами затронутых её влиянием людей. Когда дух третьего демона зачах и сгинул, Акс'сенея вновь повторила ритуал в надежде поглотить мощь четвёртого великого зверя. И тогда Слаанеш даровал апофеоз – частично от досады за своих самых могущественных служителей, частично из-за восхищения той, чьё тёмное совершенство извратило умы и души миллиардов.

Затянутая в Варп одержимой завистью Акс`сенееи Лаодомида ныне бесцельно кружит в его глубинах, её ставшие марионетками обитатели исполняют все немыслимые порочные прихоти, а сам мир изменяется каждый день дикими капризами госпожи. Несмотря на дары Князя Удовольствий, экзекзекутрица остается безумной, ее поглощают самовлюблённость и солипсизм. Теперь её раздробленный разум обратился к порождениям Варпа, которые в безумных глазах Акс'сенеи являются лишь непокорными аспектами её натуры, которые нужно подчинить так же, как и любой мир в реальности.

Акс'сенея (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
74	67	59 (11)	62 (14)	81 (12)	57	64	69	76	95

Передвижение: 14/28/56/112 **Раны:** 105

Броня: слившаяся с плотью силовая броня (все 8, кроме головы)

Общий БВ: 14

Умения: Атлетика (Сил), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10, Парирование (ББ), Выживание (Вос).

Таланты: Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Крепкий орешек, Пугающий голос, Трудная мишень, Железная челюсть, Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Запредельная скорость, Пси-рейтинг (6), Быстрая атака.

Особенности: Демон (+3), Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Страх (3), Размер (6), Сверхъестественная Ловкость (+4), Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+5), Варп-нестабильность.

Оружие: когти (2к10+8 Р, ББ 0; Разрывающее), кнут извращённой агонии (1к10+8 Р; ББ 3; Гибкое, Бритвенной остроты, Особое†).

Благосклонность Слаанеш: Акс'сенея имеет доступ к любой психосиле Слаанеш и может использовать её как демонический псайкер.

Покорение взглядом: всякий взглянувший на Акс'сенею настолько проникается её величием, что вынужден защищать её. Любой посмотревший на неё должен пройти рутинную (+20) проверку Силы воли или застыть на месте, глядя на Акс'сенею в благоговейном ошеломлении. При провале на две и более степени персонаж начинает защищать Акс'сенею от любой опасности. Сражаться с

Акс'сенейей желательно с закрытыми глазами.
†Кнут извращённой агонии совершает Молниеносные атаки с бонусом +10, вместо обычного штрафа -10. Используя хлыст, Акс'сенея может совершать атаки ближнего боя против любого на расстоянии 3 метров.

ЕРЕТИКИ

Среди бесчисленных масс человечества хватает настолько отчаянных, властолюбивых или отчаявшихся, чтобы отвернуться от всех догм и молить Тёмные силы о помощи и поддержке. Многие при этом и вовсе не осознают значения собственных деяний, почти ничего не зная о силах, которых призывают. Другие смотрят во тьму открытыми глазами, полностью осознавая свои действия и сполна отдаются скверне. Есть даже те, кого Хаос коснулся ещё до рождения — они появляются на свет, неся на себе зловещую отметку Варпа.

Всё Человечество страшится этих мужей и жён, объявляет их предателями и еретиками. Многие преследуемые Империумом и гонимые простыми смертными приверженцы Хаоса окутывают себя тайнами и ложью, в то время как другие восстают против Империума и возглавляют великие восстания и революции по всем владениям Человечества. Третьи жаждут сводящего с ума Варпа, желая служить богам напрямую. Лишь немногие достигают величия в служении богам Хаоса, но их воистину следует опасаться. Эти властолюбцы пойдут на всё и пожертвуют кем угодно, лишь бы достичь своих целей и угодить тёмным владыкам.

Фанатичный культист

Нижайшие, а также самые многочисленные изо всех смертных слуг Хаоса — это члены тайных культов, которые можно встретить по всему Империуму. Культисты есть почти во всех слоях имперского общества, а их истинные мотивы знают очень немногие. Эти жалкие трусы сдерживают охватившую их изнутри тьму и живут обычной жизнью, страшась проявлять свои извращённые верования, боясь пыток и казни. Стоит истине раскрыться, как эти мерзкие сходят с ума, страшась очищения, и всеми силами пытаются скрыть или заставить свидетелей замолчать.

Культисты могут быть выходцами из самых разных слоёв общества, и вооружены могут быть чем угодно. В открытом бою они используют всё имеющееся в распоряжении, чтобы защитить себя и исполнить волю богов. Многие фанатично преданы своему богу-покровителю и скорее пожертвуют собой, нежели позволят нарушить его планы.

Фанатичный культист (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
26	24	28	31	27	22	31	24	22	- -

Передвижение: 2/4/6/12 **Раны:** 8
Броня: флак-жилет (3 на Корпус) **Общий БВ:** 3
Умения: Обман (Общ), Запретное знание (Демонология) (Инт), Запретное знание (Ересь) (Инт), Запугивание (Сил).
Таланты: Плечом к плечу, Непримечательный.
Оружие: самодельный меч (1к10+2 Р; ББ 0; Несбалансированное), автостаб (Пистолет; 30 м.; 1к10+3У, ББ 0, О/3/-, Маг 9, Полное).
Снаряжение: малый амулет, дешёвые одежды или нестираная мантия, два магазина.

Мутант-приспешник

Несмотря на все усилия и жертвы, власти Империума неспособны обуздать воздействие сил Хаоса на безграничные массы человечества. На каждом мире найдутся существа, искаженные воздействием Хаоса. Эти мутанты обычно влачат жалкое существование на низших ступенях имперского общества. Многие из этих уродцев принимают свою суть, считая себя истинными детьми Хаоса и исполняют волю Тёмных богов из отчаяния и безысходности. Мутанты встречаются во многих культах или служат в ополчении предателей, где бывают не только простыми пехотинцами, но и порой применяются как ударная сила за счёт физической стойкости.

Большая часть мутантов — это просто люди, чьи конечности и лица искажены и изуродованы, но другие — воистину ужасные существа, благословлённые самыми страшными мутациями, которые только может породить безумие Варпа. У них могут быть щёлкающие клешни, толстая хитиновый панцирь, рудиментарные конечности и глаза, хлещущие хвосты с ядовитыми жалами и любые другие похождения чистого безумия. Гармония и разум не участвовали в создании этих несчастных и для них нет нет ничего невозможного. Многие мутанты носят оружие - обычно самодельное и никуда не годное.

Мутант-приспешник (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
36	22	42	5 34	21	18	23	22	13	- -

Передвижение: 2/4/6/12 **Раны:** 12
Броня: крепкая шкура (Всё по 2) **Общий БВ:** 5
Умения: Запретное знание (Демонология) (Инт), Запретное знание (Ересь) (Инт), Запугивание (Сил), Парирование (ББ).
Таланты: Неистовство, Молниеносная атака†.
Особенности: Природное оружие, Природная броня (Всё по 2), Сверхъестественная Выносливость (+2).
Оружие: хитиновые отростки (1к10+6 У; ББ 0; Примитивное [9]) или ядовитые шипы (1к10+4 Р; ББ 3; Примитивное [8], Отравленное), самодельный дробовик (Лёгкое; 20 м.; О/–/–; 1к10+4 У; ББ 0; Маг 6; Полное; Неточное; Разлёт, Ненадёжное).
Снаряжение:.мерзкое мясо, подпоясанная верёвкой грязная одежда, 2к10 зарядов к дробовику.
†Обратите внимание, что мутант-приспешник не может совершать Быструю атаку.

Проклятый оракул

Боги Хаоса непредсказуемо награждают дарами и хотя некоторые из них могут казаться величайшим благословением, в реальности они скорее грязное проклятие. Общеизвестно, что псайкеры способны касаться Варпа, рискуя душой и рассудком. Время от времени псайкеру Хаоса достаётся воистину великолепный дар, с которым могут справиться немногие смертные — способность заглядывать в будущее. Такое знание может сокрушить даже самый сильный разум и наделённые этим даром часто ходят с ума. Тем не менее, предсказанное ими в горячечном бреду, так часто исполняется, что немногие рискнут отрицать дарования этих пророков. Обретя могущественного покровителя, эти бормочущие мистики часто превращаются в полезных советников, а их силы помогают амбициям господина. В дополнение к пророческим способностям оракулы — открытый сосуд для сил Хаоса, и потому на-

делены впечатляющими психическими способностями. В тех редких случаях когда у оракула получается подчинить себе свой дар и не сойти с ума, он становится поистине грозной силой и способен управлять целыми империями.

Проклятый оракул (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
28	34	38	36	35	45	38	49	33	07

Передвижение: 2/4/6/12 **Раны:** 12
Броня: усиленная мантия (Всё по 3, кроме головы)
Общий БВ: 3
Умения: Запретное знание (Демонология, Ересь) (Инт), Запугивание (Сил), Парирование (ББ), Псичувство (СВ) +10
Таланты: Пси-рейтинг 4, Могучий разум, Варп-чутьё.
Оружие: меч (1к10+3 Р, ББ 0).
Психосилы: Стрела рока, Предвидение, Вещее уклонение, Проблеск

Нечестивый демагог

Невежественные рабы Империума проживают свои жизни во тьме. Невежество считается добродетелью, а знание порождает лишь сомнения. Для жителей Империума слова влиятельного оратора куда важнее просвещения: порой из-за слов пылкого фанатика начинались целые крестовые походы. Человеческая легковерность — это и благословение и проклятие, ибо такой фанатизм можно легко обернуть против Человечества. Когда великий оратор переходит на сторону Хаоса он превращается в мощное орудие новых владык и начинает разжигать восстания и мятежи во везде, где окажется.

Одарённые Хаосом проповедники подталкивают к переменам, заражая умы слушателей видениями славного беззакония и праведного разрушения. Демагоги ведут десятки, а то и тысячи фанатиков, каждый из которых рад прыгнуть в пропасть по одному слову своего вождя. Это опаснее любого оружия и любого колдовства — очень немногие великие восстания и ереси в имперской истории проходили без губительной искры, что разожгли подобные подстрекатели. Впрочем, лишь самые хитрые ораторы могут сеять раздор и разбрасывать семена бунта в сердца слушателей, оставаясь незримыми для карающего взора Инквизиции.

Нечестивый демагог (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
32	41	40	40	36	45	33	47	8 58	23

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 35
Броня: ксеноячеистая броня (Всё по 4) **Общий БВ:** 4
Умения: Бдительность (Восп), Коммерция (Общ) +10, Обаяние +20, Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Демонология, Варп) (Инт), Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +10, Допрос (СВ) +10 Парирование (ББ).
Таланты: Аура власти. Демагог, На крыльях гнева, Ненависть (Любая)
Особенности: Сверхъестественная Общительность (+3), Страх (1).
Оружие: ксеномодифицированный пистолет (Пистолет; 30 м.; О/3/–; 1к10+5 Э; ББ 4; Маг 20; 2ПД), зазубренный нейрохлыст (1к10+5; ББ 4; Гибкое, Шоковое, Разрывающее).
Снаряжение: 1к10 х1000 тронов, еретические трактаты, бесчисленные последователи, три магазина для пистолета.
Моё дорогое дитя: нечестивый демагог командует непоколебимо верными последователями, которые подчиняются ему до самой смерти. Он может мягко упрекнуть своих последователей, одним словом нанеся каждому по 1 ране (Орда вместо этого теряет 1к5 единиц Численности), после чего те становятся невосприимчивы к Страху (3) и ниже, а также Подавлению огнём.
Защищай меня!: Когда нечестивый демагог становится целью стрелковой атаки, он может совершать серьёзную (+0) проверку Общительности. В случае успеха один союзник демагога на расстоянии до 3 метров перемещается на расстояние до 3 метров и становится целью атаки.
Прислужники: нечестивого демагога всегда сопровождают 1к10+10 мутантов-приспешников или других, подобных им рядовых врагов, либо Орда фанатичных культистов Численностью 50. В зависимости от обстоятельств, мастер может снабдить демагога более опасными прислужниками.

Падший герой

Пылкий демагог может отвратить сердца людей от уготованного им служения, а могущественная ведьма способна посеять разрушение в целой системе, но никто не в силах нанести людям такой удар, как герой, ставший предателем. Империум богат героями — мужчинами и женщинами, чья смелость и выдержка предотвратили зло, подавили восстание или распространили власть человека ещё дальше среди звёзд. Истории о них рассказывают по всему Империуму, а местные герои часто становятся святыми своих систем. Часто говорят, что герои лишены недостатков, несравненны в своей преданности Человечеству и безупречны. Но несмотря на все рассказы, у каждого есть слабости, желания и тёмные мечты. Именно такие люди силам Хаоса интереснее всего, ибо их гордость и чувство собственного величия можно извратить, сделав их рабами собственных бесконечных амбиций. Люди всё ещё помнят Гога Вандира и ему подобных - они вызывают сомнения и паранойю, противостоящую надежде и вере, что внушают истинные герои.

До падения люди с такой репутацией и положением позволяли себе любую роскошь. Обратившись против своих бывших союзников они часто пускают в дело смертоносное оружие, крепкие доспехи и другие ресурсы. Падшие герои сочетают мастерство и оружие с дарами новых хозяев.

Падший герой (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
2 48	48	7 53	5 42	40	34	38	50	40	40

Передвижение: 4/8/12/24 **Раны:** 35
Броня: лёгкая силовая броня (Всё по 7)
Общий БВ: 5
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Командование (Общ) +30, Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +20, Парирование (ББ) +20, Выживание (Вос).
Таланты: Мастер клинков, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Быстрая атака.
Особенности: Сверхъестественная Сила (+2), Сверхъе-

ственная Выносливость (+1), Сверхъестественный Ближний бой (+2)
Оружие: цепная глефа (1к10+12 Р, ББ 5, Разрывающее), болтер (Легкое; 100 м.; О/3/–; 1к10+5 В; ББ 4; Маг 24; Полное; Разрывающее)
Снаряжение: пять магазинов для болтера, любые предметы Доступности «Чрезвычайно редкое» или более распространённые (в зависимости от персонажа). У падшего героя может быть пустотный корабль

Техноассасин

Адептус Механикус создаёт бесконечное множество самых разных орудий убийства - от крошечных, размером с палец, пистолетов, до колоссальных ординатусов, способных сровнять с землёй горы. Отвернувшиеся от ортодоксального культа магосы часто оказываются ещё более изобретательными. Нередко такие еретехи создают настоящих химер, в которых сочетаются технологии и разрушительные энергии Варпа. Одно из еретехнических творений в Вопящем вихре именуется «техноассасином». Не существует двух одинаковых техноассасинов; каждый из них — шедевр ручной работы, созданный для того чтобы убивать определённым образом и обученный этому в совершенстве. Это приводит к тому, что техноассасины служат тонким, но значимым инструментом. Они идут впереди основных сил, проводят разведку, убивают вражеских комнадиров или уничтожают важные ресурсы противника.

В полумире Выработки тёмный магос, известный как Экзоспектр, веками совершенствовал любимое **Оружие:** техноассасинов модели «Маэстро». Эти быстрые и смертоносные слуги — главное порождение его дьявольского ума и вооружены невероятно опасным оружием.

Техноассасины «Маэстро» — это тощие, веретенообразные существа, закутанные в рваные одеяния и примечательные беспощадным блеском тройной охотничьей оптики, проглядывающей из-под капюшона. Намного более автономные и эффективные нежели любой сервитор, «Маэстро» неустанно выискивают добычу, стоит им только встать на след. Техноассасины могут неделями недвижно лежать в засаде, пока указанный враг не будет обнаружен встроенными комплексами авгуров. Только в этот момент создание приходит в движение, а стоит ему ринуться в боя его одеяния распахиваются подобно крыльям хищника. Гравитационные пластины позволяют техноассасину легко передвигаться почти по любой местности. Торс машины содержит мощный квантовый генератор, скрывающий техноассасина от обнаружения, сбивая с толку вражеские датчики и запутывая невооружённый глаз узорами, подстраивающимися под окружение.

Руки «Маэстро» оснащены набором выдвижных пилообразных силовых клинков, а на плече нередко располагается хеллган, оснащённый блоком мыслеуправления. Однако, наиболее мощное оружие «Маэстро» - это тессеракторовая бомба. При активации это разрушительное оружие яростно разрушает молекулярную структуру всего, что попало под взрыв и засасывая своих жертв в карманное измерение.

Помимо этого, Экзоспектр обычно снабжает «Маэстро» командными схемами и выдаёт в подчинение стаю адских конструктов, называемых велоцириперами. Эти звероподобные машины - лоботомированные сервиторы, снаряжённые сложными комплексами обнаружения и вооружённого острыми как бритва клыками и когтями. Техноассасин должен умело управлять этими жестокими и дикими тварями, чтобы не позволить им впасть в безумие и набрасываться на всех вокруг.

Техноассасин (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
50	50	42 (8)	42 (8)	41	35	43	36	10	10

Передвижение: 6/12/18/36 **Раны:** 35
Броня: особенность Машина (Всёпо6)
Общий БВ: 8
Умения: Акробатика (Лов) +20, Атлетика (Сил) +20, Бдительность (Вос) +20, Обыденное знание (Техника, Война) (Инт), Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Адептус Механикус, Варп) (Инт) Допрос (СВ), Логика (Инт), Языкознание (Технолингва) (Инт), Навигация (Планетарная) (Инт), Управление (Аэронавтика) (Лов), Парирование (ББ), Проницательность (Вос), Безопасность (Инт) +10, Скрытность (Лов) +20, Выживание (Вос) +10, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Удар и отскок, Дмахер , Ледяное сердце, Мастер рукопашной, Орлиный глаз, Пугающий голос, Трудная мишень, Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Мгновенная реакция, Шаг в сторону, Быстрая атака, Мнемоник, Парное оружие (Рукопашная), Вихрь смерти.
Особенности: Ночное зрение, Страх (1), Парящее (6), Машина (6), Имплантаты Механикус, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4).
Броня: нет (Все 6).
Оружие: два вживлённых силовых лезвия (1к10+8 Э; ББ 8; Сбалансированное, Силовое поле), подключённый через БМУ наплечный хеллган (Легкое; 50 м.; О/2/–; 1к10+4 Э; ББ 7; Маг 40; Полное; Надёжное, Разрывающее), тессеракторовая бомба (Метательное; 24 м.; О/–/–; 4к10+6 Э; ББ

Тёмная слава, очки Судьбы и не-еретики

В предыдущих играх Warhammer 40 000 Roleplay роль Тёмной славы играла похожая механика - очки Судьбы. В Black Crusade некоторые имперские персонажи обладают Тёмной славой (они гнуснопрославлены среди еретиков, ничего такого!). Однако, вместо очков Тёмной славы у них есть очки Судьбы - знак благоволения Бога-Императора. Игромеханически отличий нет, они работают также как Тёмная слава уровня 2 (дают +1 степень успеха, лечат 1к5+1 ран или позволяют перебрасывать проваленные проверки). Кроме того, НИП с очками Судьбы могут навсегда потерять одно очко Судьбы (вместо сожжения Тёмной Славы), чтобы пережить смерть, однако, мастер должен использовать эту способность осторожно и только в интересах сюжета!

Тёмная Слава НИП

Некоторые могущественные НИП обладают Тёмной славой, отображающей их мощные способности и ужасную репутацию. НИП с Тёмной славой имеет количество очков Тёмной славы, равное бонусу ТС и может пользоваться ими, как если бы имел уровень Тёмной Славы 2.

6; Маг –; Перезарядка –; Надёжное [5], Оглушающее [2], Калечащее [1к5]).

Кибернетические имплантаты: чёрная кровь, пальцы-лезвия, встроенный аускпик, разъем взаимоействия, обновитель плоти.

Снаряжение: рваная ряса, мультиключ, патронташ с тремя тессерактовыми бомбами, 1к5+2 велоцирипера, четыре батареи для хеллгана.

Квантовое поле: благодаря этому устройству, техноассасина непросто увидеть, а попасть по нему — тем более. Техноассасин получает бонус +20 ко всем проверкам «Скрытности» и может совершить проверку «Скрытности» даже когда его видят. Кроме того, все стрелковые атаки по техноассасину получают штраф -20.

Велоцирипер (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
45	--	50	6 45	50	14	31	18	--	--

Передвижение: 10/20/30/60 **Раны:** 20
Броня: особенность Машина (4 Все) **Общий БВ:** 6
Умения: Атлетика (Сил) +20, Бдительность (Вос) +20, Уклонение (Лов) +30, Скрытность (Лов) +20, Выживание (Вос) +20.
Таланты: Удар и отскок, Трудная мишень, Молниеносные рефлексы, Быстрая атака.
Особенности: Зверь, Слепое, Смертоносное природное оружие (Клыки и когти), Четвероногое, Машина (4), Сверхъестественная Выносливость (+2).
Броня: нет (Всё по 4).
Оружие: клыки и когти (1к10+5 Р; ББ 4; Бритвенной остроты).
Стражевая система модели «Выработки»: это устройство позволяет пользователю «смотреть» во всех направлениях через стены, траву, деревья или другие преграды, а также в темноте или при иных ограничениях зрения. Систему блокируют сплошные стены толщиной не менее метра. Благодаря этой системе, велоцирипер не считается слепым, хотя и имеет особенность «Слепое». Систему можно уничтожить успешным попаданием по ней при помощи Точечной атаки. Если эта атака наносит урон, велоцирипер слепнет.
Пользователь также может "захватывать" конкретную цель за Полудействие (возможно загрузить биометрические параметры заранее, в таком случае система активируется автоматически). Система может отслеживать эту цель на расстоянии до ста метров и всегда может отличить её от прочих.

Силы Империума

«Долгое время несметные массы человечества мешали нашим планам. Не сегодня, друзья мои. Сегодня миллиарды людей этого мира станут орудием нашей победы!»

– Гревал Трухальт, магос культа

Империум — это колоссальное достижение человечества. Численность ксеносов и сторонников Хаоса исчезающе мала по сравнению с ордами людей. Человечество представляет опасность для существ Варпа одной лишь своей численностью. Силы, брошенные им против последователей Хаоса, многочисленны и разнообразны - от простых гражданских до грозных серых рыцарей; внутри Империума слуги Тёмных сил окружены со всех сторон.

Адепт Администратума

Таким обширным галактическим государством, как Империум Человека, управлять непросто. Почти на каждой из миллиардов планет, находящихся по его власть, присутствуют отделения Администратума, что собирают налоги, распределяют ресурсы и исполняют почти бесконечное количество других административных обязанностей, необходимых, для того, чтобы мир продолжал существовать как часть единого целого. Ради этого на каждой планете трудятся сотни тысяч адептов Администратума. Обычно это чиновники и счетоводы и уж точно не воины. Обычно, столкнувшись с насилием, они впадают в панику или пытаются убежать.

Адепт Администратума (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
22	23	24	34	26	29	25	22	23	--

Передвижение: 2/4/6/12 **Раны:** 5
Броня: нет **Общий БВ:** 3
Умения: Бдительность (Вос), Обыденное знание (Империум) (Инт), Языкознание (Инт) +10, Ремесло (любое одно).
Таланты: нет.
Оружие: кулаки (1к5–1 У; ББ 0).

Снаряжение: ряса, инфопланшет, 1к5 тронов, автоперо, пергамент.

Имперский гвардеец

Имперская Гвардия или Астра Милитарум — крупнейшая организованная армия в галактике, действующая по всему Империуму. За прошедшие века это воинственное чудовище одержало множество побед. Она истребляет врагов Человечества, бросая против них несметные пехотные волны и танковые роты и засыпая миллионами снарядов. Имперскую Гвардию не назовешь тонким инструментом — это грубый молот, коим Адептус Терра сокрушают своих врагов. Численность этих армий поражает — на каждом театре военных действий бой идут сотни тысяч солдат и специалистов поддержки.

Большинство гвардейцев — это солдаты, прошедшие только базовую подготовку, хотя ветераны даже одной кампании пользуются невероятным уважением. Многие взводы гвардейцев состоят из призывников или даже преступников, приговоренных к военной службе. В целом, обычный гвардеец — в лучшем случае, посредственный солдат, вооруженный обычным лазганом или автоганом, а защищённый лишь недорогим флак-доспехом. Обычно гвардейцы обучены лишь самым простым тактическим приёмам и манёврам, но в массовых битвах большего и не требуется.

Имперский гвардеец (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
35	35	35	35	35	28	31	25	25	- -

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 10
Броня: гвардейская флак-броня (Всё по 4)
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос), Атлетика (Сил), Обыденное знание (Империум, Война) (Инт), Уклонение (Лов), Управление (Наземная техника) (Лов), Языкознание (Низкий готический) (Инт.), Скрытность (Лов).
Таланты: Стальные нервы, Быстрая перезарядка, Нокдаун.
Оружие: штатный гвардейский лазган (Легкое; 100 м.; О/3/—; 1к10+3 Э; ББ 0; Маг 60; Полное, Регулировка мощности), боевой нож (1к5+3; ББ 0), три фраг-гранаты (Метательное; 9 м.; О/–/–; 2к10 В; ББ 0; Маг 1; —; Взрыв [3]).
Снаряжение: гвардейская униформа, микробусина, противогаз, две батареи для лазгана, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа».

Охотник за головами

Члены Инквизиции ревностно охраняют свои секреты, опасаясь, что знание того, с какими ужасами они сталкиваются, может осквернить сердца и исказить умы слабых людей. Несмотря на это, есть те, кто видел тьму, охотно сталкивался с порчей и выходил с невредимым. Угрозы, с которыми сталкивается каликсидская Инквизиция, не поддаются подсчёту, и хватает мест, где агенты Святых Ордосов не имеют никакой власти. Тогда ради всеобщей безопасности в дело вступают охотники за головами. Когда нечистый псайкер или беглый еретик преодолевает границы имперского пространства в пограничных районах галактики, некоторые агенты Инквизиции Каликсиды, нанимают опытного охотника за головами, чтобы найти такого негодяя.

В галактике существует почти бесконечное множество охотников за головами: от хладнокровных профессионалов, которые работают только на троны и убивают всех, кто стоит на пути, до храбрых и надёжных ветеранов, которые ведут себя в соответствии со своим собственным кодексом чести. Они работают на самых разных клиентов — от имперских Адептус и планетарных аристократов до торговых магнатов и даже ксеносов. Тем не менее, чтобы достичь успеха в этой опасной профессии, охотник должен быть готов к опасностям — подчас смертельным. Охотники, которых нанимают Каликсидские Ордосы, обычно надежны, решительны и готовы использовать любые средства, методы и тактики, для того, чтобы схватить свою цель и доставить его на расправу своим господам-инквизиторам в столичный Трезубец. Такие люди стоят на самой грани закона — нередко, они используют странные и фантастические технологии, порой даже ксенопроисхождения. Именно поэтому, охотники за головами — инструмент скорее радикальных ннквизиторов.

Охотник за головами (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
41	48	41	41	45	36	39	38	36	- -

Передвижение: 4/8/12/24 **Раны:** 18
Броня: лёгкий панцирь (Всё по 5) **Общий БВ:** 4
Умения: Бдительность (Вос) +10, Обыденное знание (Империум) (Инт), Скрытность (Лов), Уклонение (Лов) +20, Управление (Наземная техника) (Лов.), Дознание (Общ), Допрос (СВ), Запугивание (Сил) +10, Медика (Инт), Парирование (ББ) +20, Безопасность (Лов), Слежка (Лов), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Выслеживание (Инт) ,.
Таланты: Орлиный глаз, Разоружение, Стрельба от бедра, Быстрое выхватывание, Меткий стрелок, Стальные нервы, Мгновенная реакция, Снайпер, Быстрая атака, Нокдаун, Кулачный боец.
Оружие: цепной меч (1к10+6 Р; ББ 2; Сбалансированное, Разрывающее), полуавтоматическая ручная пушка с патронами «Ампутатор» (Пистолет, 35 м.; О/2/–; 1к10+6 У;

ББ 2; Маг 8; 2 ПД) или осколковая винтовка (Легкое; 60 м.; О/3/5; 1к10+2 Р; ББ 3; Маг 200; 2 ПД; Отравленное [4]), три оглушающие гранаты (Метательное; 12 м.; О/–/–; —; Взрыв [3], Оглушающее [2]).

Снаряжение: три магазина для стрелкового оружия, респиратор, наручники, инфопланшет с заказами, бионический глаз Хорошего качества.

Подлый удар: охотник за головами отлично умеет бить в самые слабые места противника. При совершении Точечной атаки его атака получает свойства «Бритвенной остроты» и «Разрывающее» (если не обладала ими ранее).

Серый Рыцарь

Если космические десантники — ангелы смерти, готовые противостоять любой угрозе Человечеству, то Серые Рыцари — сияющие паладины, которые защищают Империум от демонов, надёжный щит от тьмы Варпа. Отобранные из числа самых многообещающих псайкеров, захваченных Чёрными кораблями Инквизиции, Серые Рыцари — это космические десантники, которые, как говорят, ведут своё происхождение от самого Императора. Каждый рыцарь — святой воин и псайкер, что превосходит космодесантника так же, как космодесатника — смертного. Обычные люди ничего не знают о Серых Рыцарях — о них не рассказывают даже успокаивающих сказок. Лишь немногим может повезти воочию узреть этх легендарных воинов, и очень немногим — выжить, чтобы рассказать об этом. Среди волн Имматериума Серый Рыцарь — страшная легенда, ужасающая тех, кому страх неизвестен.

Немногие могут похвастать оружием и снаряжением, лучше, чем у Серых Рыцарей, ибо этих демоноборцев снабжает множество миров-кузниц по всему Империуму. Каждый член ордена идёт в бой в лучшей терминаторской броне «Эгида», каждый экземпляр которой — подлинный шедевр и священная реликвия Инквизиции. Каждый из этих доспехов украшен амулетами, умащён священными маслами, покрыт магическими рунами-оберегами и пронизан пси-проводящими контурами. Таким образом, носитель «Эгиды» укрыт не только от обычных опасностей (это обеспечивают керамитовый и адамантиевый панцирь), но и от козней псайкеров и порождений Варпа. Священный ладан, который горит в жаровнях, свисающих с массивного доспеха, коварный и пьянящий, сбивает с толку, как демонов, так и ведьм. Силовое оружие «Немезида»которым сражаются Серые Рыцари, не встретишь почти ни у кого иного в Империуме; оно вызывает страх во всем Варпе. Это психически настроенное оружие всевозможных видов, и каждое из них светится ярким светом и способно пробить даже самую толстую шкуру демона. Каждый серый рыцарь также вооружен благословенным штормовым болтером, часто заряженным психореактивными снарядами, которые рвут на части крепкие тела демонов.

Серый Рыцарь (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
55	45	75 (11)	45 (8)	40	43	42	56	40	- -

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 25

Броня: терминаторская броня (Всё по14)

Общий БВ: 8

Очки Судьбы: 2

Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос) +10, Обыденное знание (Война), Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Адептус Астартес), Языкознание, Навигация (Планетарная), Управление (Наземная техника), Парирование (ББ) +20, Псичувство (Вос) +20.

Таланты: Амбидекстрия, Бугрящиеся бицепсы, Ненависть (Демоны), Ненависть (Космодесантники Хаоса), Обострённые чувства (Слух, Зрение), Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Сопротивляемость (Холод, Жара, Токсины, Психосилы), Пси-рейтинг 2, Быстрая атака, Каменная кожа, Кулачный боец.

Особенности: Амфибия, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4).

Оружие: штормболтер астартес (100 м.; О/2/4, 1к10+9 В; ББ 4, Маг 60, Полное, Надёжное, Разрывающее, Штормовое), психосиловой меч «Немезида» (1к10+13 Р; ББ 8, Сбалансированное, Психосиловое, Освящённое).

Снаряжение: пять магазинов для болтера, защитное поле (уровень защиты 35).

Улучшения Астартес: космические десантники имеют все органы и прочие улучшения космодесантников Хаоса, описанные на странице 49.

Серый рыцарь: все Серые Рыцари — псайкеры и имеют доступ к психическим силам Прорицания и Телепатии на усмотрение мастера. Обычно, они не пользуются боевыми психосилами, а полагаются на оружие и «Руку-молот».

Рука-молот: псайкер укрепляет мышцы и проводит гнев Бога-Императора через своё оружие. Эта психосила требует серьёзной (+0) проверки Силы воли, занимает Полудействие и может поддерживаться за Свободное действие. Будучи активной сила добавляет +4 к особенности «Сверхъестественная Сила» любого союзника серого рыцаря на расстоянии 10 метров.

† Сила серого рыцаря уже включает бонус +30 от терминаторской брони.

Клирик Министорума

По всему Империуму мужчины и женщины трудятся на службе у трупа-императора, всю жизнь выполняя бессмысленную работу и отлично осознавая это. Отчаяние от тщетности жизни притупляются лишь лживыми обещаниями надежды и бессмертия, которые проповедуют члены Министорума, огромной церкви, посвященной поклонению и восхвалению Императора Человечества. Забота о душах стольких миллиардов имперских граждан — дело непростое, так что Министрорум представляет собой настоящего административного и духовного левиафана. Священнослужители, которые совершают ежедневные обряды и молитвы во имя трупа-императора, - преданные рабы своей церкви, мужчины и женщины, чья вера непоколебима и заразительна. Эти люди могут быть как главами планетарной церкви, так и простыми гвардейскими или флотскими священниками, так и пограничными миссионерами. Их богословская риторика может заставить массы трудиться усерднее и убедить их в небесцельности работы и величии Императора. Их молитвы в битве — удар по силам Хаоса, а вера внушает им бесстрашие.

Клирик Министорума (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
38	24	30	41	29	29	25	22	40	- -

Передвижение: 2/4/6/12 **Раны:** 14
Броня: укреплённая кольчугой мантия (Все, кроме головы, 3)
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Обыденное знание (Имперская вера) (Инт), Языкознание (Инт), Парирование (ББ) +10, Учёное знание (Имперская вера) (Инт) +10, Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт).
Таланты: Аура власти, Демагог, Ненависть (космодесантники Хаоса, демоны, еретики, мутанты, псайкеры, предатели, ксеносы (Все)), Несокрушимая вера (считается как Несокрушимая воля).
Оружие: цепной меч (1к10+5 Р; ББ 3; Сбалансированное, Разрывающее), дробовик (Легкое; 30 м.; О/–/–; 1к10+4 У; ББ 0; Маг 8; 2 ПД; Разлёт).
Снаряжение: ряса Экклезиархии, молитвенник.

Исповедник

На поле битвы солдаты Империума сталкиваются с ужасами, которые могут сокрушить самый стойкий разум, низвергнуть смелое сердце в бездну трусости и довести верного до ереси. От этих ужасов слуг трупа-императора берегут самые фанатичные слуги Экклезиархии. Этт поборники веры, что также остаются и клириками Министорума, вдохновляют чемпионов на невероятно дерзкие и пылкие поступки, а их праведность служит маяком надежды для всех вокруг. Их молитвы защищают их последователей от когтей демонов и колдовства ведьм.

В знак своей смелости и веры эти духовные воины Империума сражаются могучим холодным оружтием, и устремляются прямо к врагу, твердо веря, что Император защитит их от зла. Действительно, молитвы и обряды этих благословенных воинов несут смерть демонам Варпа, их клинки полыхают священным огнем, а души закованы в доспехи веры. Полагая, что битва — главный подвиг праведника, эти верные слуги Императора окропляют своё оружие пролитой кровью врагов человечества и уничтожают тех, кто причиняет вред мужчинам и женщинам, находящимся на их попечении.

Исповедник - это Элитный враг, использующий профиль клирика Министорума со следующими изменениями:

- Увеличьте Дальний бой и Силу на +10
- Добавьте умение «Уклонение (Лов)+20»
- Добавьте таланты Мастер клинков, Сокрушительный удар, Неистовство, Железная челюсть и Сопротивляемость (Психосилы). Добавочный урон от Сокрушительного удара уже учтён в профиле оружия.
- Замените оружие на цепной двуручный меч (2к10+8 Р; ББ 3; Освящённое, Разрывающее, Громоздкое).

Помимо этого, исповедник получает следующую особую способность:

Литания ненависти: громкое порицание исповедником всего не имперского позволяет ему поделиться свой ненавистью с окружающими. Пока он в состоянии говорить, все союзники в пределах слышимости считаются обладателями его талантов «Ненависть».

Космодесантник

Сильнейшие из воинов Империума Человечества, космические десантники зовутся Ангелами Смерти и тысячей иных титулов. Труп-император создал космодесантников ради того, чтобы Великий крестовый поход достиг самых дальних уголков галактики и раздвинул пределы человеческого пространства далеко за все прочие границы. На роль вождей своего войска Император подготовил примархов — легендарных воинов, выращенных из собственного генетического материала,. Сами космодесантники — это генетически улучшенные суперсолдаты, чьи гены усилены частицей примархов. В результате космические десантники обладают невероятной силой, стойкостью и скоростью рефлексов. Помимо этого, они проходят жёсткое психокодирование, делающее их бесстрашными, беспощадными и беспрекословно верными имперским хозяевам. Ныне легионы, лишённые примархов и Императора, разбиты на простые ордена, у которых нет надежды сберечь человечество от несчётных угроз Пустоты.

В дополнение к обучению и генетическим модификациям космодесантники снабжены лучшим снаряжением, оружием и доспехами. Их знаменитая силовая броня — воплощение мастерства имперских бронников. Силовой доспех стесняет движения космодесантника не больше лёгкой туники. Почтение, с которым космические десантники обращаются с болтерами — следствие интенсивных тренировок. Болтер — незаменимый инструмент защиты Человечества от неисчислимых опасностей, внешних и внутренних. Ангелы Смерти превосходно умеют сражаться любых битвах, с любым врагом, в любых условиях. Они неутомимо тренируются в крепостях-монастырях и на боевых баржах, дабы быть готовыми к любому бою. Это делает Космический Десант очень гибким — его воины всегда готовы сменить тактику и победить любого

врага. Мало какой враг для еретика окажется страшнее космического десантника.

Космодесантник (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
45	45	6[10]5	4[8]5	40	40	42	44	40	- -

Передвижение: 5/10/15/30 **Раны:** 20
Броня: силовая броня (Всё по 8, корпус 10)
Общий БВ: 8
Умения: Атлетика, Бдительность, Обыденное знание (Война), Уклонение, Запретное знание (Адептус Астартес, Война), Языкознание, Навигация (Планетарная), Управление (Наземная техника), Парирование.
Таланты: Амбидекстрия, Бугрящиеся бицепсы, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Сопротивляемость (Холод, Жара, Токсины), Каменная кожа, Кулачный боец.
Особенности: Амфибия, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4).
Оружие: болтер астартес (100 м.; О/3/–, 1к10+9 В; ББ 4, Маг 24, Полное, Надёжное, Разрывающее), болт-пистолет астартес (100 м.; О/2/–, 1к10+9 В; ББ 4, Маг 8, Полное, Надёжное, Разрывающее), боевой нож астартес (1к10 + 10 Р; ББ 0).
Снаряжение: четыре магазина для болтера.
Улучшения Астартес: космические десантники имеют все органы и прочие улучшения космодесантников Хаоса, описанные на странице 49.
† Сила уже включает бонус силовой брони.

Инквизитор Виктория Альдрич

Виктория Альдрич никогда не относилась к работе легкомысленно. Даже будучи скромным аколитом, Альдрич славилась энтузиазмом и энергией. Её повелитель, Юсуп Тревар, хитрый и почтенный инквизитор Ордо Еретикус, взял Альдрич под крыло именно за энтузиазм, с которым она бралась за искоренение еретической и демонической скверны. Тревар всю свою многовековую карьеру сражался с ужасами Варпа силой разума, обводя врагов вокруг пальца и уничтожая их огромной психической мощью. Фанатизм Альдрич был прекрасным дополнением к его методичной хитрости. После многих лет службы Тревару пылкая и многознающая Альдрич многое узнала о образе действий господина и смягчила своё рвение хитростью и умением планировать, хотя и сохранила собственный подход. Ныне Альдрич сама инквизитор уже с более чем вековым стажем. Она продолжает преследовать порождения Хаоса с энергией и пылом юности, обрушивая на них всю тяжесть инквизиторской власти и немалой личной доблести.

Будучи очень прямолинейной и чураясь скрытной тактики, присущей многим её коллегам, Альдрич пользуется полной поддержкой своего ордоса — в том числе, его оружейными складами. Виктория наделена Правом Маллеус, позволяющим мобилизовать любые военные силы и реквизировать любое оружие, необходимое для отражения вторжений из Варпа или уничтожения демонов, закрепившихся в реальном мире, хотя необходимость в этом праве возникает редко. Как правило, Альдрич расправляется с культами и мерзкими заговорами Губительных сил в имперских мирах, она никогда не уклоняется от прямой схватки с демоническими сущностями. На поле боя Альдрич выглядит устрашающе: ростом чуть менее двух метров, закутанная в приметный штормовой плащ (скрывающий ячеистую броню и иные, более необычные меры защиты) и вооружённая силовым копьём с широким остриём — могучей реликвией ушедшей эпохи. Чередуя приказы и выстрелы из плазменного пистолета, Виктория прорывается сквозь ряды неистовых кровопускателей и самозабвенно скачущих ужасов Тзинча, и отправляет тварей в ту адскую бездну, из которой те появились.

Альдрич пережила бесчисленные битвы против рядовых прислужников Хаоса, в которых, как говорят многие, она уже не была заинтересована в победах. Виктория стала полагаться на удачу, бросаться в безнадёжные схватки, доверяя собственную защиту Императору. Против более могущественных слуг Тёмных сил Альдрич применяет прагматичный подход, которому научилась у Тревара, своего прежнего господина. Она рассматривает каждого такого врага как истинную угрозу Человечеству и собирает о нём как можно больше сведений, дабы встретиться с противником как можно более подготовленной, и сокрушить его священными песнопениями, святым оружием и молитвами, которые изгонят адскую сущность или, хотя бы, сдержат её.

Виктория Альдрич (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
58	58	45	45	31	56	57	54	42	- -

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 35
Броня: ячеистая броня скрытного ношения (Всё по 5)
Общий БВ: 4
Очки Судьбы: 4

Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос) +10, Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Война, Империум, Экклезиахия) (Инт), Уклонение (Лов) +20, Запретное Знание (Варп, Демоны, Псайкеры) (Инт), Допрос (СВ) +20, Языкознание (Инт), Парирование (ББ) +30, Псичувство (Вос) +20.

Таланты: Аура власти, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Ненависть (Демоны), Железная дисциплина, К демону в пасть, Молниеносная атака, Стальные нервы, Сопротивляемость (Психосилы), Пси-рейтинг 4, Быстрая атака, Каменная кожа.

Оружие: помазанный плазменный пистолет (Пистолет; 40 м.; О/2/—, 1к10+8; ББ 8; Маг 20; 4 ПД; Проверенное (4), Максимальное, Освящённое, не перегревается), дважды благословлённое копьё (1к10+10 Р; ББ 12, Сбалансированное, Психосиловое, Освящённое).

Снаряжение: два магазина для плазменного пистолета, освящённое поле (уровень защиты 50, перегружается на 01), инквизиторская розетта.

Психосилы: Виктория Альдрич владеет всеми психосилами Телекинеза (см. стр. 225), а также психосилой «Рука-молот».

Рука-молот: псайкер укрепляет мышцы и проводит гнев Бога-Императора через своё оружие. Эта психосила требует серьёзной (+0) проверки Силы воли, занимает Полудействие и может поддерживаться за Свободное действие. Будучи активной сила добавляет +4 к особенности «Сверхъестественная Сила» любого союзника серого рыцаря на расстоянии 10 метров.

Инквизиторские полномочия: Инквизиция сурова и могущественна, а Виктория Алдрич владеет её силой, не хуже, чем копьём. В качестве Свободного действия или Реакции она может потратить одно очко Судьбы, чтобы позволить всем союзникам получающим выгоду от её таланта «К демону в пасть» совершить дополнительное действие Атаки во время своего хода (они могут совершать два Полудействия или одно Полное действие).

Ксеносы

«Нечто дремало во тьме этого мира, нечто отвратительное, нечто проклятое. Это нечто зашевелилось; это нечто пробудилось...»

– Харда'ал из Пророков Болезненного Пути

Галактика громадна, и населена она не только людьми. Под лучами чужих звёзд живут самые загадочные расы, а ужасные пришельцы осаждают Империум со всех сторон. Некоторые считают, что отвернувшиеся от Империума, действуют заодно с ксеносами, что тоже противостоят человечества, но обычно это совсем не так. Пути ксеносов непостоянны и непостижимы.

НЕКРОНЫ

Некроны — бессмертные легионы металлических воинов, плоды чудовищного предательства и воплощение абсолютного уничтожения. В целом Империум почти не знает об угрозе, что поднимается из глубин самых разных миров галактики. Эти отродья существовали задолго до человечества и даже Империи эльдар; возможно, некроны старше любой из ныне живущих рас. Полагают, будто действиями металлических воинов руководят более могущественные силы; в неясных докладах упоминались и на пикт-записях видны чудовищные нематериальные создания богоподобной мощи, а также величественные и мрачные некроны с длинными посохами облачённые в изорванные покровы.

Истории повествуют о древней цивилизации, отчаявшейся и погибавшей, которая заключила сделку с этими богоподобными созданиями ради бессмертия. Говорят, что среди тех божественных существ был один несравненный хитрец, благодаря инригам которого умиравшие ксеносы оказались заключены в бессмертные тела. С тех времён эта раса покоится в мирах-гробницах, ожидая мига, когда она вновь сможет возвыситься. В немногочисленных докладах о нападениях эти безмолвные легионы описаны как враг полностью лишенный сострадания или моральных принципов. Они убивают без колебаний, и немногим известна судьба тех несчастных, что они забрали живьем. Последователи Хаоса давно подозревали о существовании забытой расы, спящей в глубинах планет по всей галактике. Некоторые чемпионы спускались в их гробницы в поисках тайн, что хранят эти древние чудовища. Никто из этих честолюбивых воинов не возвращался.

Скарабей

Скарабеи – крохотные дроны, что служат некронам рабочими; эти металлические создания роятся подле шеренг, подобно дрожащему ковру из живого металла, готовому восстановить павших или оставить от неприятеля одни лишь останки. Летающие благодаря миниатюрным антигравитационным генераторам скарабеи сделаны из того же живого металла, что и их сородичи-некроны, а потому невероятно прочны для своих размеров. Они неизменно собираются вместе и восстанавливают поверженные отряды – в том числе и других скарабеев, что вкупе с их многочисленностью, делает их практически неуничтожимыми. Крошечные жвала скарабеев излучают расщепляющее поле, которое они используют, чтобы прогрызать вражескую броню и расчленять павших соратников, дабы их можно было восстановить. Один скарабей почти не опасен, но в больших количествах они превращаются грозную силу на поле битвы, если отвлекутся от починки других некронов.

Скарабей (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
35	05	10	20	35	05	20	20	05	- -

Передвижение: 4/8/16/32 **Раны:** 40
Броня: Особенность Машина (Всё по 4)
Общий БВ: 2
Умения: Скрытность (Лов) +20.
Таланты: Быстрая атака
Особенности: Парящее (4), Размер (2), Машина (4), Смертоносное природное оружие (Расщепляющее поле), Стая.
Оружие: расщепляющее поле (2к10+1 Р; ББ 1к5, Гаусс).
Ремонт: скарабеи могут роиться рядом с некронами, помогая им восстанавливаться. Рой скарабеев может помогать всем некронам в радиусе восьми метров. Это требует полного действия и повышает показатель особенности Регенерация некронов на +5.

Освежеванный

Хотя сами некроны – это хладнокровные и бесчувственные воины-машины, они, безусловно, понимают, какое воздействие может вызывать страх. Освежеванные внешне похожи на обычных воинов, но ходят сгорбившись, вместо скелетообразных рук у них ужасные боевые лезвия. Они полагаются хитрость и скрытность и нападают на врагов в глубоком тылу, где творят ужасающие зверства, истребляя вспомогательные части и гражданских, и сдирая с них кожу своими пальцами-клинками. Срезанную кожу они носят поверх своих скелетообразных тел, и одно появление подобных чудовищ зачастую подрывает боевой дух врага ещё до того, как в бои вступят остальные войска некронов. Освежёванные – мастера ближнего боя и всевозможных хитростей; несмотря на массивные металлические тела, они удивительно проворны – ещё одно подтверждение тому, что при создании некронов в дело пошли не только технологии, но и магия.

Освежеванный (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
45	30	45 (8)	45 (8)	25 (4)	15	30	40	15	- -

Передвижение: 5/10/15/30 **Раны:** 20
Броня: Особенность Машина (Всё по 6)
Общий БВ: 8
Умения: Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Скрытность (Лов) +20, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Быстрая атака.
Особенности: Размер (5), Машина (6), Сверхъестественная Ловкость (+2), Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4), Регенерация (5)
Оружие: клинки (1к10+8 Р; ББ 4; Бритвенной остроты).

Бессмертный

Божественные повелители некронов не раздавали свои извращенные дары бездумно и бесцельно. Сотворенный ими легион из живого металла имел разнообразие обличий благодаря существованию разных методов ведения боя и целей. Каждое тело создано для выполнения определенных задач, всякая заключенная в сталь душа имеет собственное предназначение. Таким образом, богоподобные создатели некронов сотворили неостановимую армию, вечную и разрушительную. Для заполнения строя они сотворили воинов. В качестве неограниченной поддержки войск они придумали пронзительно стрекочущих скарабеев. А чтобы оставлять от врагов всего лишь безжизненную пыль, они сконструировали бессмертных. Вложив души своих любимых последователей в самые могучие конструкции, некронские боги получили идеальные ударные войска, воплощения неуязвимости и всеобщего уничтожения.

Эти страшные солдаты немой смерти – олицетворение разрушительных технологий, коими владеют некроны. Двухметровые тела бессмертных напоминают обыкновенных некронов-воинов, с соответствующей их размерам броней и вооружением. Их бронированный скелет может выдержать огонь стрелкового оружия, а благодаря сплаву живого металла им не страшна даже мощнейшая артиллерия. Их оружие - гаусс-бластеры, крупные двуствольные версии гаусс-свежевателей, что способны истреблять целые подразделения и легко разрывают самую крепкую броню. Не менее опасны бессмертные и в ближнем бою. Клинки, похожее на лезвия топоров, установленные на гаусс-бластеров, а также сила, размеры и способность выдержать любые удары, кроме самых мощных, делает бессмертных достойными противниками для любого бойца.

Свойство оружия: Гаусс

Гаусс-оружие — это ужасающий пример совершенной технологии. Такое оружие вызывает у обладателя приступы Фанатичной ненависти, если в броске на урон выпало 9 или 10, а урон , наносимый врагу в том случае, если Фанатичная ненависть не нанесёт урона, составляет не 1, а 1к5 (см. стр. 242). Кроме того, носители гаусс-оружия, впадают в Фанатичную ненависть, атакуя транспортные средства если в броске на урон выпало 9 или 10, даже если урон не был нанесён.

Бессмертный (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
30	45	55 (10)	55 (10)	35	40	30	40	15	- -

Передвижение: 5/10/15/30 **Раны:** 30
Броня: Особенность Машина (Всё по 8)
Общий БВ: 10
Умения: Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Калечащий выстрел.
Особенности: Размер (5), Машина (8), Сверхъестественная Сила (+5), Сверхъестественная Выносливость (+5), Регенерация (5).
Оружие: гаусс-бластер (100 м.; 2к10 Э, ББ 5, О/4/—, Гаусс), клинок на оружии (1к10+10 Р; ББ 2; Громоздкое).

Воин

Один лишь вид блестящих металлически черепов и скелетообразных тел некронов-воинов заставляет кровь стыть в жилах. Воины – обычная пехота этой расы, самый распространённый у неё тип тел. Они выполняют простые функции, но технология, благодаря которой они существуют, находится за гранью понимания даже самых опытных техносавантов. Говорят, что каждый отдельный

воин состоит из некой самовосстанавливающейся металлической субстанции. Этот материал, в официальных документах прозванный «живым металлом», неизвестен никому, кроме самих некронов. Тела и корпуса из этого вещества могут оправляться от самых тяжёлых ран и повреждений – нужно лишь время. Известны случаи, когда выведенные из строя воины «воскресали» несколько раз за один бой. При полной потере боеспособности останки некронской конструкции исчезают, прибегая к неизвестной разновидности мощной телепортационной системы. Теоретически, эти останки возвращаются в безопасное место на борту корабля-гробницы некронов для саморемонта. Именно поэтому тела некронов так и не удалось захватить и изучить.

Другой особенной технологией некронов, что занимает многие умы, остаётся гаусс-вооружение. Их свежеватели — основной вид некронского оружия, способные срезать с жертвы броню, плоть и кости, атом за атомом. Эти жуткие устройства не оставляют и следа от жертв, буквально испаряя их, и с тем же успехом воздействуют на толстую броню техники, зданий и даже бункеров. Это разрушительное оружие, против которого существует мало средств защиты.

Воин (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
30	45	45 (8)	45 (8)	25	25	30	40	15	- -

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 20
Броня: Особенность Машина (Всё по 6)
Общий БВ: 8
Умения: Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Калечащий выстрел.
Особенности: Размер (5), Машина (6), Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4), Регенерация (5).
Оружие: гаусс-свеживатель (Легкое; 100 м.; 1к10+8 Э; ББ 3; О/2/—; Маг —; —; Гаусс), клинок на оружии (1к10+8 Р; ББ 2; Громоздкое).

Могильный охотник

На время сна длинною в эпохи божественные хозяева некронов оставили на страже склепов безмолвные и неутомимые машины. Могильные охотники – должно быть, самые грозные из таковых (по крайней мере, из числа тех, что известны особенно невезучим людям). Такое чудовище – это громадное, проворное кровожадное создание в панцире из живого металла. Размером с дюжину людей, эта похожая на сороконожку конструкция оснащена загадочными фазовыми генераторами, что позволяет ей свободно перемещаться по мирам-гробницам своих спящих повелителей, погружаясь даже в твердую почву. Мощный сенсорный узел позволяет охотнику чуять добычу за целые мили и улавливать биение заходящихся от паники живых сердец сквозь сотни метров твердой породы. Громадные размеры охотника в сочетании с его естественной способностью к регенерации делают его практически неубиваемым. Превосходя живучестью даже обычных воинов некронских легионов, это насекомообразное существо продолжает метаться и сражаться со смертельной яростью, какие бы повреждения не получило и сколько лап не потеряло. Отделённые сегменты этой машины смерти, похоже, способны притягиваются друг к другу и соединяются воедино.

Вырываясь из земли, могильный охотник атакует неожиданно, целясь во врага из своих орудий и пуская в ход как свою массу, так и многочисленные конечности. Если жертве удастся ускользнуть от жутких объятий, могиль-

ный охотник прибегает к гаусс-свежевателям, что делает его грозным противником, как в ближнем бою, так и на дальних дистанциях. Эти конструкции – грозные стражи гробниц, не встречающиеся за их пределами. Но такие пауки – не только стражи, но и боевые машины.. Их способность фазового перехода в паре с высокоточным сенсорным узлом позволяет им успешно истреблять вражеских командиров. Благодаря исполинским размерам, могильному охотнику по силам разрывать на мелкие кусочки танки и расправляться практически со всеми противниками, кроме самых здоровых ксенотварей и демонических сущностей.

Могильный охотник (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
55	30	30 (12)	60 (14)	55	30	30	30	05	- -

Передвижение: 4/8/16/32 **Раны:** 90
Броня: Особенность Машина (Всё по 8)
Общий БВ: 14
Умения: Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Скрытность (Лов) +20, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Акимбо, Независимое прицеливание, Быстрая атака, Парное оружие, Вихрь смерти.
Особенности: Ползун, Ночное зрение, Размер (6), Регенерация (5), Машина (8), Коренастое, Сверхъестественные чувства (150), Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+8).
Оружие: жуткие лезвия (2к10+12 Р; ББ 12; Бритвенной остроты), сокрушающие ноги (1к10+12; ББ 6), два гаусс-свежевателя (Легкое; 100 м.; 1к10+8 Э; ББ 3; О/2/—; Маг —; —; Гаусс).
Фазовое туннелирование: могильный охотник может появиться откуда угодно, нападая из стен или из-под земли. Не снижая скорости, он способен продвигаться сквозь твердую, инертную (неживую) материю, погружаясь и проделывая дыры даже в твердых скальных породах и разрушая за собой туннель.
Многоцелевые протоколы: могильный охотник обладает продвинутыми процедурами прицеливания и может сочетать два своих гаусс-свежевателя с талантом «Парное оружие (Стрелковое)», как если бы те были пистолетами, а благодаря таланту «Независимое прицеливание» он может прицеливаться в две разные цели одновременно.
Тысяча ног: за Полудействие могильный охотник может совершить одну атаку сокрушающими ногами против каждой цели, с которой он связан ближним боем. Эта атака подчиняется всем правилам Стандартной атаки, за исключением того, что могильный охотник получает бонус +0, вместо обычного +10. Он всё ещё может атаковать жуткими лезвиями за второе Полудействие (это исключение из обычного правила одного атакующего действия).

АРЛЕКИНЫ ЭЛЬДАР

Среди загадочных эльдар порой встречаются воины-танцоры в масках, приверженцы Смеющегося бога и борцы с силами Хаоса – их называют арлекинами. Эти загадочные артисты путешествуют по Паутине между складками пространства, постоянно перемещаясь между рукотворными мирами и флотилиями эльдар. Они приносят с собой эпические сказания своей расы, передавая их каждому из всё тающих поколений эльдар в изысканных танцах и выразительных маскарадах. Величайшая, хотя и редко исполняемая из их саг – это «Бесконечный танец», история о Падении. В этой тёмной морализаторской сказке арлекины воссоздают Падение эльдарской империи и рождение Слаанеш — мрачные плоды их упадка. Своим танцем арлекины стремятся сохранить нравственную свежесть в умах своих слушателей и тем самым одолеть тёмное влияние на души эльдар. Немногие существа в галактике столь же последовательны в своем противостоянии Хаосу, как арлекины. Каждый член труппы – жестокий боец, и их выступления превращаются в смертельные танцы на поле битвы. Похоже, что они появляются из ниоткуда. Группы этих загадочных воинов приносят только ужас и смерть слугам Темных сил.

Арлекин

Основа арлекинской труппы – рядовые исполнители, что играют роли массовки и обычных персонажей в самых разных спектаклях. Так в Бесконечном Танце их роль – народ древней эльдарской Империи. Простые арлекины – многочисленные и опасные противники для слуг Хаоса. Их сверхъестественная грация и воинское искусство превосходят таковые у всех, кроме самый умелых имперских солдат или грозных ксеносов; и немногие люди когда-либо доживут до того, чтобы увидеть такое великолепное и страшное зрелище, как труппа арлекина в разгар Танца смерти. В дополнение ко врожденным навыкам, все арлекины используют поразительную даже для прочих эльдар технологию. Их голокостюмы покрыты яркими и разноцветными пестрыми узорами в полоску и клетку, что заставляют их образ раскалываться на облако бесчисленных разноцветных кристаллов, которые бурно кружатся и танцуют при каждом движении арлекина. Исполнители носят антигравитационные «прыжковые пояса», которые позволяют им прямо на поле битвы совершать поразительные акробатические трюки, лежащие далеко за пределами их и без того немалых природных способностей.

На поле брани арлекины используют небольшое количество впечатляющего оружия – по большей чаасти, холодного, что позволяет сполна пользоваться их грацией.

Актеры чаще всего владеют обычными для многих воинов-эльдар сюрикенными пистолетами, а также острыми тонкими клинками. Многие дополняют свой арсенал ужасающим «поцелуем арлекина». Это внешне безобидное оружие крепится к задней части предплечья и состоит из острой конической трубки, поддерживаемой компактным корпусом, заполненным моноволоконной проволокой. После того, как трубка пробивает броню или корпус предполагаемой цели, эта проволока врывается в тело жертвы. Чтобы разорвать жертву изнутри, мононити требуются доли секунды.

Арлекин (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
60	45	38	36	57 (8)	42	54	59	56	- -

Передвижение: 8/16/24/48 **Раны:** 15
Броня: rсеноячеистая броня (Всё по 3)

Общий БВ: 3
Умения: Акробатика (Лов) +30, Атлетика (Сил) +20, Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ), Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Демонология) (Инт.), Парирование (ББ) +20, Проницательность (Вос), Ловкость рук (Лов) +10, Скрытность (Лов) +20
Таланты: Амбидекстрия, Димахер Мастер рукопашной, Трудная мишень, Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Офицерское оружие, Шаг в сторону, Быстрая атака, Парное оружие (Стрельба, Рукопашная).
Особенности: Сверхъестественная Ловкость (+3).
Оружие: поцелуй арлекина (1к10+8 Р; ББ 10; Разрывающее), сюрикенный пистолет (Пистолет; 30 м.; О/3/5; 1к10+2 Р; ББ 4; Маг 40; 2 ПД; Бритвенной остроты; Надёжное).
Прыжковый пояс: Это устройство позволяет пользователю двигаться с потрясающим изяществом, управляя силой притяжения. Арлекин игнорирует штрафы за пересечённую местность и может перебрасывать проверки Уклонения.
Голокостюм: такой костюм создаёт несколько изображений владельца. С точки знания игромеханики, это защитное поле с уровнем защиты 35, которое не может перегрузиться.

Теневой провидец

Теневыми провидцами называют устрашающих арлекинов-псайкеров, знатоков манипуляций, дезориентации и вселения страха. Во время спектаклей они служат рассказчиками и играют роль Судьбы, тонко воздействуя на эмоции зрителей своими психическими способностями, чтобы полностью вовлечь их в происходящее. Их роль в Танце Смерти немного отличается от остальных, хотя цель гораздо более зловещая. Они используют свои экстрасенсорные способности, чтобы пугать и обезвреживать врагов и защищать соратников.

Говорят, что гладкие зеркальные поверхности безликих масок, которые носят теневые провидцы, отражают самые страшные кошмары тех, кто смотрит на них, а встроенные психические усилители лишь увеличивают внушаемый ужас. Провидцы пользуются мощными галлюциногенными гранатами – крейданнами – которые порождают кошмарные видения в умах тех, кто оказался в зоне поражения. Теневые провидцы усиливают эти фантазмы, тем самым превращая противников в поглощенных собственным ужасом дрожащих ничтожеств.

Помимо этих простых предметов экипировки, теневые провидцы обладают невероятными психическими талантами. В синергии с масками и крейданнами, их способности совершенно выводят врагов их строя, облегчая их истребление. Кроме того, теневые провидцы используют психическую мощь, чтобы сделать всю труппу ещё более неуловимой и непостижимой. Способность теневого провидца запутывать своих противников, проецируя тысячи сверкающих иллюзий вокруг прыгающей и танцующей на поле битвы труппы, делает голокостюмы обычных арлекинов ещё эффективнее.

Теневой провидец (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
62	47	42	41	59	55	59	62	61	- -

Передвижение: 9/18/27/52 **Раны:** 28
Броня: ксеноячеистая броня (Всё по 3)
Общий БВ: 4
Умения: Акробатика (Лов) +20, Атлетика (Сил) +10, Бдительность (Вос), Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ), Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запретные знания (Демонология) (Инт) +20, Парирование (ББ), Проницательность (Вос), Ловкость рук (Лов) +20, Скрытность (Лов) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Димахер, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Трудная мишень, Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Пси-рейтинг 8, Офицерское оружие, Шаг в сторону, Быстрая атака, Парное оружие (Стрельба, Рукопашная), Варп-блок
Особенности: Страх (2)†, Сверхъестественная Ловкость (+4).
Оружие: ведьмин клинок (1к10+14; ББ 8; Силовое поле, Сбалансированное, ББ равен базовому Пси-рейтингу теневого провидца), четыре крейданна (Метательное; 12 м.; О/—/—; —; ББ 0; Маг 1; Взрыв [5], Галлюциногенное [4]).
Снаряжение: рунные камни.
Прыжковый пояс: Это устройство позволяет пользователю двигаться с потрясающим изяществом, управляя силой притяжения. Теневой провидец игнорирует штрафы за пересечённую местность и может перебрасывать проверки Уклонения.
Голокостюм: такой костюм создаёт несколько изображений владельца. С точки знания игромеханики, это защитное поле с уровнем защиты 35, которое не может перегрузиться.
Психосилы: теневой провидец — псайкер потрясающей силы; он знает все психосилы Телепатии, Прорицания и Телекинеза, описанные на страницах 223-228. Кроме того, теневому провидцу ведома психосила «Вуаль слёз», описанная ниже.
Вуаль слёз: это психосила имеет подтип «Концентрация». Для проявления требуется пройти ординарную (+10) проверку Силы воли и потратить Свободное действие. Психосилу можно поддерживать за Свободное действие. Пока псайкер поддерживает эту психосилу, любой враг,

желающий совершить стрелковую или дальнобойную психическую атаку по теневому провидцу или любому его союзнику в радиусе, равному пси-рейтингу провидца в метрах, он должен сначала пройти очень тяжёлую (-30) проверку Бдительности. Если враг проваливает проверку, он всё равно атакует, но атака уходит в совершенно другом направлении (и не может попасть в цель, какой бы результат не выпал в броске на попадание). Эта психосилу нельзя творить на усиленном уровне мощи, но она никогда не вызывает психических феноменов.

† Особенность Страх действует только на тех, кто находится в ближнем бою с теневым провидцем и не затрагивает тех, кто его не видит по любым причинам.

ТЁМНЫЕ ЭЛДАР

Тёмные элдар – злобные пираты и работорговцы, что перемещаются по галактике через тайную Паутину, наносят неожиданные удары и оставляют позади лишь ужас и разрушения. Немногим известно о существовании таких ксеносов, и пальцам можно перечесть тех, кто понимает разницу между детьми Коморры и элдар с рукотворных миров, но познавшие истину осознают, сколь ужасная судьба ожидает всякого, кто посчитает тёмных элдар кем-либо кроме воплощения зла. Тёмные элдар воплощали худшие черты своей расы ещё до Падения. Не пожелав, или не сумев, отказаться от своих мерзких обычаев, тёмные элдар живут в вечном страхе перед Слаанеш, ибо Повелитель тёмных наслаждений крепко держит душу каждого тёмного элдар, неустанно высасывая саму их суть, утоляя вечный голод. Во имя спасения тёмные элдар предаются самым отвратительным зверствам, чтобы страданиями жертв временно подпитывать собственные усыхающие души.

По отношению к последователям Тёмных богов тёмные элдар сохраняют непредсказуемый нейтралитет Порой они могут стать союзниками, порой - превращаются в злейших врагов, но в целом слуги Хаоса и дети Коморры зорко следят друг за другом – они никогда не будут по-настоящему доверять друг другу, хотя порой стремятся к общим целям. Среди приверженцев Хаоса ходят слухи, что некоторые из них даже жили среди коморритов и познали секреты пыток и формирования плоти, хотя вне всяких сомнений эти отважные души обрели лишь крупицы мистических знаний тёмных элдар.

Воин-кабалит

Общество тёмных элдар состоят из кабалов – так называют кланы жестоких воинов. Кабал возглавляет архонт – особенно жестокий и бессердечный налётчик, который обещает своим последователям частые убийства и непрерывный поток страданий и боли. Учитывая отчаянную потребность друкхари в таких удовольствиях, архонты, что лучше всего сдерживают подобные обещания, часто собирают целые пиратские флоты.

Большая часть кабалитов – это жестокие налётчики. Такие воины предпочитают оружие, которое подчёркивает их несравненную грацию и скорость. Кабалиты носят лёгкую и гибкую броню, которая не стесняет движений во время молниеносных набегов. Большая часть воинов вооружена жестоким оружием, известным как осколковые винтовки. Используя антигравитационные технологии это садистское оружие с феноменальной скоростью выпускает кусочки отравленного кристалла, которые легко пробивают броню и наносят жертвам ужасные болезненные раны. Многие осколковые винтовки оснащены закреплёнными на стволе моноклинками, что делают их грозным оружием в ближнем бою. При налётах на космические корабли и в города-улья, где, скорее всего, бой будет проходить на ближней дистанции, многие кабалиты берут мононожи и осколковые пистолеты – уменьшенные версии своих обычных винтовок. Среди рядовых кабалитов встречаются специалисты по особенному оружию. Благодаря неизвестным низшим видам технологиям, тёмные элдар могут управлять взрывоопасной субстанцией, известной как «тёмная материя». При необходимости кабалиты используют тёмные копья, что испускают мощный, сфокусированный поток тёмной материи, способный уничтожить даже самую бронированную цель. Для истребления толп пехоты воины-кабалиты берутся за дезинтеграторы, выпускающие крупные шары грязной тёмной материи, которые поглощают целые подразделения.

Воин-кабалит (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
46	41	34	39	8 57	33	45	31	44	- -

Передвижение: 8/16/24/48 **Раны:** 12
Броня: доспех кабалита (Всё по 4) **Общий БВ:** 3
Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +10, Командование (Общ), Обман (Общ), Уклонение (Лов) +) +10, Запугивание (Сил) +20, Парирование (ББ), Проницательность (Восп), Ловкость рук (Лов), Скрытность (Лов).
Таланты: Мастер рукопашной, Трудная мишень, Подскок, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам.
Особенности: Сверхъестественная Ловкость (+3).
Оружие: осколковая винтовка (Легкое; 100 м.; О/3/5; 1к10+2 Р; ББ 3; Маг 200; 2 ПД; Отравленное [4]), отравленный клинок (1к5+3 Р; ББ 2; Отравленное [0]).

Мандрагор

Немногие создания внушают страх представителям столь жестокой и извращённой расы, как тёмные элдар, но в Комморре обитают существа, чернота души которых пугает даже самого пресыщенного архонта. Мандрагоры — существа из чистой ненависти и тени, приходящее из иного измерения, чтобы насытиться чужими душами и страданиями. Это создания чернильной тем-

ноты, чьи относительно человекоподобные тела окутывают вихри холодного света, которые будто бы начинают гореть ярче, когда поглощают страдания и боль. Пусть мандрагоры и похожи на элдар, их движения настолько неестественны, что сильно тревожит всех, кто их увидит. Стоит приглядеться и станет ясно, что лицо мандрагора – это гладкая маска, на которой лишь изредка появляется пара глаз или рот, пылающие изнутри холодным светом. Окутанные инеем потусторонние существа способны направлять это холодное пламя и сокрушать врагов ледяными взрывами. В бою эти создания тьмы пользуются жуткими тесаками, зазубренными клинками и серпами, ржавым оружием демонических мясников.

Эти порождения невыразимой темноты сражаются бок о бок с тёмными элдар, исполняя договоры о верности и служения, что заключают архонты, получающими поддержку мандрагоров в обмен на рабов и более эзотерические «вещи». Мандрагор может попросить тень, сердцебиение или истинное имя. Хотя архонты и гордятся заслуженной славой отъявленных лжецов и обманщиков, мало кто нарушает обещания, данные мандрагору, ведь считается, что рваные обмотки, что мандрагоры носят на ногах – это кожа тех, кто нарушил условия договора. Тёмные элдар рассказывают истории о мандрагорах, пробирающихся сквозь тени материального мира, дабы войти в реальность и утащить своих жертв в тот ад, из которого явились.

Мандрагор (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
52	32	6 45	32	8 58	31	32	36	28	- -

Передвижение: 8/16/24/48 **Раны:** 18
Броня: нет **Общий БВ:** 3
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Восп), Командование (Общ), Обман (Общ), Уклонение (Лов) +20, Запугивание (Сил), Парирование (ББ) +10, Проницательность (Вос), Ловкость рук (Лов), Скрытность (Лов) +30.
Таланты: Мастер рукопашной, Трудная мишень, Подскок, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Быстрая атака.
Особенности: Фазовое, Сверхъестественная Ловкость (+3), Сверхъестественная Сила (+2)
Оружие: серповидные клинки (1к10+9 Р; ББ 3, Бритвенной остроты, Разрывающее).
Злобное пламя: мандрагор способен высасывать жизненную силу врагов, чтобы напитать ею собственные магические способности. Если в последние двадцать четыре часа мандрагор убивает живое существо, он может использовать злобное пламя. Это стрелковая атака со следующим профилем: Легкое; 50 м.; О/3/—; 1к10+6 Э; ББ 4; Маг —; —; Зажигательное. Кроме того, псевдоживое пламя заставляет любое поражённое им существо совершать проверку Подавления огнем. Если они и без этого вынуждена предпринять проверку Подавления огнём, её сложность повышается на 10.

Инкуб

В обществе тёмных элдар архонт живёт только до тех пор, пока способен защитить себя и своё положение; коморрцам совершенно чужды преданность и доверие. Единственный способ подняться в иерархии тёмных элдар – убить того, кто стоит выше тебя, и потому ни один архонт не доверит своим последователям защищать себя в бою. Для владык друкхари есть только два надёжных способа защиты: личное мастерство и инкубы. Эти хладнокровные убийцы верны лишь своей касте – им неинтересны, ни власть, ни интриги. Инкубы – воплощённое совершенство ближнего боя; они владеют всем возможным холодным оружием, хотя наибольшее предпочтение отдают клейвам – клинкам совершенной формы и несравненного баланса. Лишь клейвексы, самые искусные из инкубов, порой используют иное оружие, но даже оно – лишь один из вариантов клейва. Их полуклейвы – это парные клинки, которые можно использовать по отдельности или соединить в воистину поразительное оружие. Также клейвексы порой носят с собой кровавые камни – артефакты, создаваемые из расколотого камня души побеждённых эльдарских экзархов.

Инкубы овладевают искусством смерти по одной простой причине – они жаждут убивать. Убийство — единственный движущий мотив инкубов, что превышает все остальные желания, даже потребность в боли и страданиях. Для инкубов даже преданность воинскому мастерству — лишь средство достижения цели и они не испытывают к нему ни почтения, ни уважения как идеалу; это лишь инструмент, позволяющий собирать урожай мертвецов.

Инкуб (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
53	32	40	42	8 58	31	32	36	28	- -

Передвижение: 8/16/24/48 **Раны:** 23
Броня: боевое облачение инкуба (Всё по 8)
Общий БВ: 4
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Командование (Общ), Обман (Общ), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил), Парирование (ББ) +10, Проницательность (Вос), Ловкость рук (Лов), Скрытность (Лов).
Таланты: Амбидекстрия, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Контратака, Калечащий удар, Разоружение, Громовой удар, Трудная мишень, Подскок, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Верный удар, Быстрая атака.
Особенности: Сверхъестественная Ловкость (+3)
Оружие: клейв (1к10+12 Е, ББ 8, Силовое поле). Один инкуб (командир отряда) может быть клейвексом, вооружённым двумя полуклейвами (1к10+8 Э; ББ 6; Силовое Поле), которые можно соединить в одно двуручное оружие (1к10+16 Э; ББ 8; Громоздкое, Силовое поле), и кровавым камнем (Легкое; 10 м.; 1к10+3 Э; ББ 7; Распыляющее).

Лживые пророки

ХРАМ ЛЖИ

•

ВВОДНАЯ ДЛЯ МАСТЕРА

•

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

•

ПРИЛОЖЕНИЕ С НИП

Глава XII: Лживые пророки

”И так они снизошли, боги-демоны. Они собрали искривленный металл с полей битв Ниссена, из коего изваяли его плоть. Они извлекли пламя погребального костра, чтобы дать ему жизнь. Но, в бесконечной мудрости, они пожали плод с Древа Демитра, алкаемого всеми людьми, дабы он жаждал власти над душами человечества и поместили его туда, где у других — сердце...”

– рождение Тора из «Торестуса», автор неизвестен.

Лживые пророки – короткое приключение, призванное объединить недавно созданную группу еретиков и сплотить её. В Вопящем Вихре существуют мир Кимерус. Кимерус — настоящая пустошь, известная страшными температурами, продуваемыми всеми ветрами плато и безжизненными пейзажами. Единственное, что поддерживает жизнь на Кимерусе – пригодный для дыхания воздух.

Много лет назад сюда, рухнуло судно «Свет возвышения», потрепанное варп-штормами Звёзд Гало. Никто не может сказать, как оно избежало гибели в хватке штормов. На лицах трупов, найденных в обломках, запечатлелась такая боль и отчаянье, что послушники Тзинча, жившие на Кимерусе, назвали это место осквернённым и воздвигли среди обломков храм – Храм Лжи.

В «Лживых пророках» еретики прибудут в храм по приглашению, чтобы получить толкование своих судеб у Лживого оракула, овеянного темной славной Ренкарда Копакса. Когда они пройдут лабиринт центральной башни (возможно, улучив минутку и обследовав по пути наполненные знаниями залы), Ренкард примет их. Он будет задавать еретикам странные вопросы, чтобы убедиться, что его пророчество верно и касается именно их. Убедившись в этом, он, вместо того, чтобы поделиться своими видениями, бросит гостей на растерзание отряду смертоносных воинов и псайкеров – его приглашение в храм было ловушкой. Если еретики переживут этот бой, им придётся бежать из Храма Лжи, найти Копакса и схлестнуться с ним в бою. А в это время сам Ренкард повстречает силы куда смертоноснее, чем он сам. Разобравшись с Копаксом, еретики должны будут добраться до Гниющего Трупа, единственного космопорта планеты и последней надежды сбежать с Кимеруса, прежде чем найти новые приключение.

Это короткое приключение позволяет мастеру сплотить – хотя бы немного, – разрозненную группу персонажей с помощью общей галактической важности судьбы. Кроме того, «Лживые пророки» предоставят завязку для будущих приключений, идеальную для долгосрочной кампании. Его можно легко модифицировать или полностью изменить, чтобы подстроить под возникшие у мастера идеи. Перед началом «Лживых пророков», мастеру следует обратить внимание на некоторые факторы. План этого приключения предоставляет множество возможностей дать минуту славы каждому из еретиков. Мастер должен знать предысторию каждого еретика и прошлое всей группы (если таковое есть), чтобы знать, что «Торестус» поведает об их судьбе.

Храм Лжи

С момента основания, Храм Лжи служил хранилищем истин, где просители просят Бога Перемен и Повелителя Колдовства о благосклонности, а также оплот тех, кто ищет эзотерических знаний. Земли, окружающие Храм Лжи, благословлены священным зрелищем: изуродованные стальные трюмы разрушенного «Света возвышения», разбросанные на мили предгорья, и сохранившиеся останки невезучего экипажа. И то, и то служат святилищами и временным жильём для служащих храма. Основные залы храма выстроены в крупнейшей части обломков: строение из искаженного металла, окруженное запряженными в колесницы крикунами Тзинча.

Внутри обширные хранилища знаний заполняют полку за полкой холодных, огромных залов, где изредка встречаются послушники и сервиторы-смотрители. Тома и инфопланшеты на самые разные темы, написанные самыми разными и самыми просвещенными схоластами расставлены внутри запутанной башни таким неясным образом, что требуется опытный проводник, чтобы найти что-либо. Примечательны Покои Акринуса, названные в честь основателя храма — там хранятся самые ценные тексты. Среди них целые тома преданий, несколько из них со ссылками на исторический контекст, содержащие пророчества, что показывают лишь особым гостям и владыкам храма. Как правило, чем выше зал, тем ценнее его содержимое и потому сильнее охрана. Чтобы получить право доступа к обширным хранилищам информации выше нижних секций храма требуется специальное разрешение.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ХРАМА

От башни в центре храма на пять километров вокруг раскинулись безводные, заваленные обломками пустоши — их называют «храмовыми садами». Здесь не растёт ничего, кроме самых выносливых растений, так что это место с трудом можно называть «садами». Храм образован прямо их куска корабельного корпуса, в котором проделали несколько входов там, где жёсткая посадка не наделала пробоин сама по себе, но в остальном, почти не меняли. Изредка можно увидеть (и то – лишь с расстояния) странных, бесформенных, вылепленных из демонического пламени, стражей, патрулирующих сады. Один их вид может привести в ужас даже хорошо знакомого с тайнами Варпа человека, так что мудрый еретик попытается избежать встречи с ними, даже если стражи сами не показываются на глаза.

Огромные стальные уродливые врата на входе в земли храма возвышаются даже над самыми рослыми посетителями. Как и ограждение, окружающее сады, врата состоят из рядов металлических стержней , покрытой мертвыми одеревенелыми лозами. Само ограждение в высоту чуть больше пятнадцати метров, но на вершине каждого стержня — острый шип, не позволяющий легко перемахнуть ограду. Днём у врат дежурят шестеро стражей, вечером — лишь двое.

Главные ворота храма ведут в просторную комнату, когда-то служившую корабельным мостиком. Ныне опустошенный и перестроенный, он украшен картинами и скульптурами, изображающими тех, чьи судьбы были предсказаны здесь, и их деяния. Те немногие, что попадают сюда, получают возможность почерпнуть знаний из просевшей башни, пройдя по короткому коридору, кончающемуся огромной конической комнатой – Палатой Лестниц. В основании помещение достигает в длину четверти километра, а ее вершина сходится в точку. Палата полна парящих тут и там лестниц. Некоторые неспешно поднимаются вверх и внезапно меняют направление после того, как упираются в стену, а другие свободно изгибаются или закручиваются спиралями. Хаотическая, запутанная структура приводит к неожиданным столкновениям между разными лестницами, сокращая дорогу к разным секциям башни. Некоторые лестницы и вовсе не подчиняются законам физики - изгибаются вбок или превращаются в петли и замыкают верх с низом.

Если еретикам никто не будет мешать, а у них окажется достаточно времени, они смогут неплохо изучить башню, чтобы ориентироваться в ней и даже запомнить один-два коротких пути. Впрочем, они могут положиться на местных проводников: облаченных в мантии, сгорбленных фигур, говорящих шипящим шепотом и ведущих заблудившихся еретиков к своим собственным целям.

В храме нет чётко определённых этажей. Вместо того, входы в различные хранилища знаний появляются, когда лестницы утыкаются в стены. В некоторых случаях, их удерживает в воздухе перед лестницами то же варп-колдовство, что заставляет последние парить. Из-за столкновения лестниц до некоторых дверей невозможно добраться, а сбивающая с толку архитектура лишь всё только усложняет. Из-за того, что двери беспорядочно разбросаны в стенах безо всякой логики, хранилища знаний все ещё занимают каждый метр пространства между Палатой Лестниц и внешними стенами храма.

На вершине Палаты Лестниц находится простой люк, что ведёт Покои Акринуса. В покоях пол загромождён столами, стремянками, кипами книг и застлан коврами. Комната увенчана стеклянным куполом, открывающим затянутое облаками и озаряемое зарницами небо. Обычно в комнате хранятся самые священные тексты храма, но – что неизвестно еретикам – большинство томов, ныне тут находящихся, не из их числа. Верховный Оракул решил заменить священные книги бесполезными копиями, чтобы не рисковать подлинниками в замысленном им покушении.

Изредка в коридорах храма можно встретить вооружённых и закованных в доспехи стражей-рабов, носящих знаки Тзинча. Кроме того, вирд-воры, псайкеры-отступники, смыслящие в телепатии, таятся в затененных глубинах храма, читая разумы посетителей, чтобы убедиться, что их намерения, если не дружелюбны, то хотя бы не несут угрозы храму. На вид их не отличить от обычных смотрителей, что делает таких псайкеров важной частью защиты храма. Окраины же храма стерегут порабощённые младшие демоны, и одного их вида достаточно, чтобы заставить незваных гостей держаться подальше.

Намерения храма

За века после постройки, храм начал служить исключительно целям своих оракулов. Те люди, чье будущее вошло в пророческие видения Верховного оракула, неважно, отмечены они уже великими деяниями или их свершения ещё не видны, получают редкую возможность попасть в храм, дабы узнать будущее и своё место в нём. Приглашения привлекают внимание могущественных людей и организаций, иногда открывая новые возмож-

Измышления

Благодаря огромной силе, коей обладает храм, о богатстве его коллекции пророчеств ходит множество слухов. Многие полагают, что все предвидения, кроме неясных, точны, и являются доказательством могущества храма. Другие верят, что храм использует свою репутацию, чтобы распространять ложь и манипулировать могущественными силами в своих интересах. Как бы то ни было, попытки узнать истину обречены на провал.

Но многие из тех, кто получали приглашение и пережили тяжелые испытания, чтобы увидеть, как исполняется предсказанное, прожили жизни, занесенные в анналы Вопящего Вихря.

Капитан Теофус Крили

Этот пират был всего лишь мальчишкой, когда храм призвал его из дома на К'сале. Храм предсказал, что его жизнь закончится в пустоте, но до того он достигнет величия, став хозяином колоссального и могучего корабля. Он решил исполнить свою судьбу, став одним из самых подлых когда-либо существовавших пиратов. Ныне войдя в Ковенант X, Крили стал могучей силой в Вопящем вихре и претендентом на объединение его под своими знаменами.

Объединение ксуров

За несколько столетий до того, как нынешний Верховный оракул вступил во владение Храмом Лжи, Верховный оракул Саланай оставил Кимерус ради миссии на Ксурунте. Тайные размышления заставили его поверить, что великий воин из ксура объединит враждующие племена и положит основу быстро развивающейся и расширяющейся цивилизации. Как выяснилось, этого так и не случилось – хотя, быть может, семена пророчества ещё не дали всходов. Воин сумел объединить небывалое число племен, но был повержен. Хотя его наследие погибло, некоторые ксуры сохранили прочный союз, возможно, создав основы новой цивилизации.

Фракции К'сала

Независио от того, чем они кончались, многие военные и политические потрясения на К"Сале начинались с предупреждения от Верховного оракула. Храм предсказал приход к власти нескольких десятков факторов, тиранов и колдунов, а также войны, убийства и интриги. Почему именно К'сал так часто звучит в предсказаниях Верховных оракулов? Быть может, дело в обширных технологических ресурсах планеты, что заставляют храм вмешиваться ради собственной выгоды. Вне зависимости, мистические то или политические предсказания, их достоверность не знает себе равных.

ности, а иногда приводя к вражде. В любом случае, как только приглашение было послано, имя приглашённого разносится по Вопящему вихрю. Кроме возможных попыток покушений и конфликтов, некоторые заинтересованные лица могут бесплатно предоставить приглашённым убежище, транспорт, припасы и защиту. Конечно же, за такие дары всегда ждут ответных услуг. Разговора с оракулом могут удостоится лишь приглашенные гости, что, впрочем, не мешает множеству паломников бесплодно молить об аудиенции.

Вводная для мастера

Ниже кратко описан сюжет «Лживых пророков» и его предыстория.

ИСТОРИЯ К НАСТОЯЩЕМУ ВРЕМЕНИ...

Руками целого легиона помощников и прихвостей Верховный оракул Ренкард Копакс управляет делами храма. Его главная обязанность – произносить пророчества, что снисходят на него во время изучения текстов в Покоях Акринуса. Таких откровений немного, и они, в лучшем случае, редки. Копакс вынужден выискивать связи между, на первый взгляд, несвязанными книгами и старательно изучать тексты, отделяя вымысел от полезной правды. Направляя Варп с помощью психосил и наполняя свой разум этими текстами, он получает видения, представляющие собой окна в будущее. Они содержат, как четкие образы настоящих людей и событий, так и метафоры из используемых текстов.

Копакс недавно отправил послание еретикам. Древняя книга, некогда сброшенная со счетов как чистая выдумка, привлекла внимание Копакса и, обдумываяя ее, он получил видение: узрел события революционных и катастрофических масштабов. Еретиков он призвал не для того, чтобы открыть им их судьбу, но чтобы изменить эту судьбу, расправившись с ними и не дав пророчеству исполниться. Оракул хочет действовать наверняка, и потому не стал посылать за еретиками убийц, а пригласил будущих жертв в храм, где с ними будет проще расправиться. Копакс мудр, но вполне мог недооценить своих новых врагов. Самоуверенность может погубить его.

Книга, из которой он получил свои видения, называется «Торестус» — эпическая сага, рассказывающая о жизни Тора, героя-полубога, и его попытке спасти свой народ. Странствия Тора привели к политическому перевороту и революционным изменениям. Нечто подобное происходит и в Вопящем вихре, и мистические видения, внушенные книгой, поставили Лживого оракула перед выбором. Он верит, что эра подходит к концу и что у еретиков своё место в грядущих временах перемен и переворотов. К тому же, его пророчество предрекло ему его собственные падение и смерть, связанные с возвышением и успехом еретиков. Поэтому расправиться с еретиками и в его собственных интересах.

На деле обстановка становится для Копакса ещё более опасной. Храм Лжи долго привлекал внимание могущественных союзников. Главный среди них – банда космодесантников-Несущих Слово, известная как Пророки Болезненного пути. Эти грозные воины долго удерживаются в Вопящем вихре. Пророки копят силы в своей твердыне, орбитальной крепости, плетущейся за миром, известным как Пылающая гробница, так близко к Внутреннему кольцу, насколько у нему кто-либо приближался. Благодаря тёмному апостолу Наберусу, банда не участвует в бесконечных войнах, как многие другие. Их цель — увидеть возвышение великого вождя, что объединит Вопящий вихрь и поведёт его обитателей войной против

Империума, и последовать за ним, неся слово Хаоса.

Наберус держит шпионов в Храме и Пророки знают, что Копакс предвидел появление в Вихре новой могучей банды (хотя ему и неизвестны подробности пророчества, включая неминуемую судьбу Копакса). Он надеется, что это может быть тот самый «великий(-е) вождь(и)», коего или коих он ожидает. Поэтому он послал четырех из своей банды в Храм. Они должны встретиться с Копаксом и — что более важно — увидеть и оценить его гостей-еретиков. Если они окажутся теми, о ком говорит пророчество, Наберусу нужно будет наладить с ними отношения уже сейчас.

Пророки скоро будут здесь, и Копакс понимает, что его время на исходе. Он хочет, чтобы еретиков устранили до прибытия Несущих Слово, и потому он приводит свои планы в действие.

«Торестус»

«Торестус» — это обтянутая кожей книга, за прошедшие столетия,переписанная столько раз, что никто и не припомнит - все ради того, чтобы сохранить неприкосновенность и художественное исполнение тех кусков, что хранятся в Покоях Акринуса. Пергаментные страницы пахнут веками, но отличаются мастерством каллиграфии, как полагается шедевру. Произведение приняло форму эпической поэмы, разнящейся от прямого повествования до стихов с глубоким смыслом и полисемии.

Тор, герой поэмы, гомункул человеческий, скованный из материалов, служащих как для защиты, так и для осквернения врагов. Пантеон демонических покровителей, союз малефиков, решил, что он будет героем своего народа - дарисиан. Дарис окружали враждебные города-государства, населенные культистами ложных богов, считавшие его угрозой всему миру. Боги-демоны Дариса ставили силу, хитрость и волю превыше праведности, жалости и кротости хваленых ложных богов. Тор натыкался на логовища мифологических монстров, переплывал враждебные моря сквозь шторма, и вёл жестокие завоевания на аренах человеческой политики и страстей во многих городах за время своего странствия. «Торестус» выглядит скорее как собрание историй, нежели последовательное повествование, и временами сложно определить, где заканчивается одна и начинается другая история. В конце концов, Тор завоевал земли своих врагов и расширил владения Дариса.

Тем не менее, демонический пантеон не просто так дал Тору наполовину человеческую душу. Чтобы, став слишком могущественным, он не стал угрозой своим творцам, они вложили в него взросшие со временем семена страсти к тирании. Понемногу оскверняемая душа погубит Тора. И хотя силой этот герой мог посоперничать со своими демоническими отцами, он растратил её на обретение власти над смертными, и умер марионеткой своих творцов. Что интересно, большая часть рукописи пропала, оставив копию «Торестуса» неоконченным собранием легенд, а не единым повествованием. Например, рассказ о «семенах порчи» встречается в начале текста, а последние несколько страниц пропали, оставив историю – и подробности судьбы Тора – загадкой.

До последней поры, текст оставался на верхней полке вне поля зрения Оракула. До тех пор, пока он не решил обыскать часть палаты, чтобы вновь перечитать некоторые тома и наткнулся на «Торестус». Чтение вызвало у него множество ярких видений, в которых он видел еретиков и их роль в судьбе Вопящего вихря. Кроме того, видения намекали, что великий провидец падет, но не говорили, как. Посчитав себя тем самым великим провидцем, Копакс глупо решил обмануть судьбу, уничтожив еретиков прежде, чем судьба настигнет его.

СЮЖЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Основная цель «Лживых пророков» проста – сбежать из Храма Лжи после получения «Торестуса». Приключение начинается с путешествия еретиков на Кимерус и прибытия на планету. Здесь они должны добраться до Храма и исследовать его. В это время на них нападут враги – жалкие вояки, разозленные тем, что приглашение получили еретики, а не они.

До начала основного действа, еретики получат немало возможностей для исполнения своих личных или эгоистичных целей, и развития отношения друг с другом. Некоторые личные цели могут привести к конфликту внутри группы. Мастеру стоит подчёркивать это, брать на себя большую часть развития персонажа, и в тоже время не забывать об основном сюжете, не давая возможным ссорам разрушить историю.

Лживый Оракул Ренкард Копакс пригласит прибывших еретиков в Покои Акринуса, якобы для обсуждения видений. Он использует встречу, чтобы убедиться, что его гости и в самом деле те, о ком говорит пророчество. Убедившись, он закрывает «Торестус», оставляет его на столе и выходит из комнаты тогда, позволяя войти внутрь стражам и псайкерам-отступникам, что попытаются прикончить еретиков.

Лишь сам Оракул и несколько стражей, присутствующих в Покоях Акринуса, знают о об этом покушении. Ренкард опасается, что пойдут слухи, и потому не хочет, чтобы планы стали ведомы кому-либо еще. Но прежде, чем ловушка захлопнулась, в храм прибыли космодесантники Хаоса из Несущих Слово, Пророки Болезненного пути. Копакс не мог позволить себе игнорировать столь могущественных союзников, и потому был вынужден покинуть комнату, чтобы встретиться с ними, доверив своим головорезам прикончить еретиков.

Предположительно пережив предательство, еретики заберут «Торестус» со стола и начнут побег. Им придется проложить себе путь вниз по лестницам (избегая или сражаясь с Неизбежными стражами). Когда они доберутся до входа в Храм, Копакс сообщит Несущим Слово, что еретики трагически погибли, не успев даже добраться до храма, а стало быть, не подходят под пророчество. Появление еретиков выводит его на чистую воду, и он сразу же взывает к демоническим союзникам и Неизбежным стражам, чтобы устранить и Несущих Слово и еретиков.

Вне зависимости, исполнят ли еретики пророчество немедленно, убив Копакса, они должны сбежать из Храма Лжи и с Кимеруса, спасаясь от мстительных воинов Храма. Если они сбегут, то могут получить сомнительных союзников в лице Пророков Болезненного пути. К тому же теперь они владеют странной книгой, возможно, содержащей ключ к их возвышению – «Торестусом».

Видения Оракула и приключения Тора

Что именно видел в пророчествах Лживый Оракул, равно как и подробности приключений Тора и дарисианцев остаются на усмотрение мастера. Он может продумать их, основываясь на предысториях и целях персонажей-еретиков. Эти видения должны как связать еретиков друг с другом и сплотить, так и дать им личный интерес во всем происходящем. Если игроки не придумали своим героям достойных целей, предложите им несколько вариантов из «Торестуса». В конце концов, это их великая судьба.

Мастеру следует проработать города-государства, о коих рассказано в «Торестусе», сделав их метафорами различных важных мест Вопящего Вихря и Империума. Таким аналогиям не стоит быть чёткими и прямыми - пусть еретики подумают. Используйте их как источник будущих свершений, заставляя еретиков думать, что «Торестус» отражает их собственные приключения. В первую очередь, «Торестус» должен предсказывать события и предоставлять туманные ключи к разгадке, но никогда не должен прямо указывать на то, как достигнуть цели. Кроме того, связи между историями в «Торестусе» и событиями в Вопящем вихре могут оставаться весьма неочевидными, пока сами события не случатся. Это значит, что мастеру не нужно сразу продумывать все истории - выдавайте их лишь, когда связь станет очевидна.

Детали революционных изменений, что должны совершить еретики, умышлено оставлены неясными, чтобы мастер мог сопоставить их со своими замыслами. В то же время, очевидным началом будет сконцентрироваться на отсутствии в Вихре единого вождя, борьбе за превосходство между враждующими бандами и возможностью играть в организацию и совершение чёрного крестового похода. Игроки также могут внести интересные интерпретации историй, слабо соотносящихся с планами мастера. Когда такое происходит, не бойтесь вознаградить их за небольшое изменение истории. Это даст игрокам более сильную роль в главном аспекте ролевой игры – совместном повествовании.

Другой интересный аспект «Торестуса» — его незавершенность. Огромные фрагменты пропали и мастер может подкидывать эти отрывки игрокам во время приключений. Таким образом, ведущему не надо предоставлять весь «Торестус» за раз, но может скупо выдавать оставшиеся части когда нужно в будущих приключениях игроков.

Пример истории: Варвары молота.

Тор, завершив долгое путешествие, и крайне нуждаясь в еде и укрытии, натолкнулся на беспорядочно нагромождение убежищ и логовищ. Он обнаружил, к своему смятению, что воры и негодяи, поселившиеся там, так же бедны, как и он. Как оказалось, этот род постоянно посещали их собственные мертвецы – шагающие трупы времен давным-давно отгремевших в этих землях битв. Преследуя местных и нападая на путешественников, они заставляли последних искать убежище за стенами поселений. Тор согласился спасти их всего лишь за убежище и еду – и за клятву верности, если он станет королем Дариса. И они согласились на его требования.

После того, как он обнаружил, что мертвые не могут упокоиться, потому что предки враждующего рода недавно вновь вошли в силу и удерживают большую часть земель, которые когда-то защищали покойные, Тор вызвал на смертельный бой правящего потомка. Хотя он чуть не погиб, когда правитель обхитрил его и получил преимущество, Тор все-таки выиграл бой. Но у победы была своя цена: побежденные стали его врагами, бросившими ему вызов даже после того, как он стал правителем Дариса.

Приключение, основанное на этой истории может втянуть еретиков в трудное для них время в войну между двумя соперничающими бандами. Они объединятся с одним из них, потребовав что-то, в обмен на помощь. Истинная причина противостояния банд за чужую территорию – местный деспот, недавно вернувший власть, раздувающий конфликт ради своих целей. Хитрый злодей осознает опасность еретиков и заманивает их в ловушку, но в конечном счете они выиграют битву. В результате они получат уважение, но также заведут и противника в лице враждебной банды.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ: НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Далее изложено несколько вариантов того, как можно начать приключение – зацепок, что могут заинтересовать еретиков в Храме Лжи. Так как это приключение рассчитано на стартовых персонажей или персонажей с небольшим количеством опыта (менее 2000 ОО), мастер может начать приключение несколькими способами.

Если игроки создали себе новых персонажей, мастер может постановить, что они начинают игру в разных частях Вопящего вихря, но к каждому является посланец из Храма и приглашает на Кимерус. Таким образом, все еретики встретятся в Гниющем трупе перед тем, как отправится в сам храм. Это хорошо сработает в рамках сюжета и позволит мастеру собрать целый отряд без насилия над игроками.

С другой стороны, возможно, что банда уже существует как единое целое. Возможно, мастер уже провел для него короткое приключение. В таком случае, он может передать приглашение Оракула всей группе, использовав основную зацепку «Приглашение к величию». Работает также, как первый вариант, лишь меньше времени будет потрачено на ожидание в Гниющем трупе остальной части команды. Конечно, если мастеру нужно ввести нового игрового персонажа, то он может собрать их раздельно и свести в группу в Гниющем трупе.

Так и иначе, Храм Лжи как следует позаботится о том, чтобы его посланец передал сообщение адресату, где бы тот не оказался. На поиски еретиков в разные части Вихря отправилось несколько демагогов, и их путешествия могут занять месяцы. А когда нужных людей наконец-то обнаружат, последует долгое возвращение в храм. В любом случае, Ковенант Х задолжал храму несколько услуг и потому взялся доставить еретиков туда и обратно к Лживому Оракулу.

Отвечающий за приглашение еретиков демагог – Элика Видящая, помощница Лживого Оракула, хотя, в зависимости от планов мастера и того, как организованна группа еретиков, на неё могут работать несколько демагогов и доставить приглашения вместо нее. Если мастеру нужно название для судна, транспортирующего еретиков, он может использовать «Запах крови», рейдер типа «Идолопоклонник», предоставленный Ковенантом Х. Такова природа Вопящего вихря, что где бы они не находились, путешествие займет одну неделю.

Некоторые сюжетные зацепки содержат разных персонажей-демагогов. Их можно сочетать, переделывать или изменять до неузнаваемости, если мастеру это потребуется.

Некоторые зацепки предоставляют третьестепенные цели и потому лучше сработают для одних героев, чем других. Используйте эти зацепки, чтобы дать каждому персонажу свою причину побывать в Храме и действовать независимо от остальных. Некоторые из таких целей противоречат друг другу- то, что еретики могут работать вместе ради общего дела не значит, что они не могут строить друг другу мелкие козни. Даже если мастер использует зацепку «Приглашение к величию» для всех персонажей, он все ещё может использовать и другие зацепки, чтобы дать отдельным еретикам третьестепенные цели .

Приглашение к величию (Основная зацепка)

Для сложившейся команды еретиков эта зацепка распространяется на всю группу. Элика Видящая передает приглашение и может рассказать о храме тем, кто заинтересуется. Ее наблюдательность служит ей хорошую службу, и делает её проницательной: если еретики начнут что-то подозревать, она заверит их в честности. Если они не будут заинтересованы, она будет говорить кратко, и предложит без отправится в путь без проволочек. В любом случае, Элика держится дружелюбно и уважительно. Вся подготовка для перевозки на Кимерус уже проведена. Очевидно, что Лживый Оракул изучил своих жертв и знает их достаточно хорошо, чтобы его посланница не попала впросак.

При встрече с Эликой, прибывшей, дабы передать еретикам приглашение, зачитайте следующее:

«Пожалуйста, простите мне мое вторжение, господа» — просит решительная женщина средних лет закутанная в накидку из шкур животных. Она достаточно низко кланяется, чтобы показать, что недостойна узреть вас, но в её жестах и голосе чувствуется неприкрытая лесть. - Меня послал оракул Храма Лжи – наверняка вы о нем слышали. Он просит вас принять его приглашение. Это так важно, что он угрожал мне смертью, если я не передам следующее слово в слово: «будущее Вопящего вихря зависит от этого».

После она вручит еретикам их приглашения (страница 392) и расскажет о договоре с Ковенантом Х, благодаря которому еретики попадут на Кимерус, и о других соглашениях. Весьма вероятно, что персонажи слышали о Храме — в истории Вихря он всегда играл весомую религиозную и политическую роль. В любом случае, Храм известен как хранилище древних и новых текстов. Обычным людям редко выпадает возможность ознакомиться с полками, хранящими знания. Учитывая то, сколько всего можно будет узнать в ходе этого визита от визита, еретики могут получить следующие третьестепенные цели.

Третьестепенные цели: Храм Лжи обеспечивает еретикам возможность постигнуть тайны и знания, которые не сыскать ни в одном другом месте. Любой, кто собирается заняться такими изысканиями и потратить на это часть времени, может приобрести одно “Обыденное», «Запретное» или «Учёное знание» за половину обычной цены.

Найти Третий трактат Дэймона о материях необычайных (Зацепка для Псайкера, Колдуна или Изменника)

Более десяти тысяч лет назад, человек, ныне известный просто как «Дэймон», написал теоретический трактат о психических вопросах своего времени, «Третий трактат Дэймона о материях необычайных». Чтобы прочесть эту книгу, еретик должен иметь приглашение в одну из самых высоких комнат храма, где его будет

сопровождать смотритель. Впрочем, некоторые фрагменты таят от всех, кроме верховных магистров храма - даже от самых важных гостей.

Послание – приглашение Лживого Оракула – передает из рук в руки демагог по имени Онэус Чуждый. Онэус держится немного слишком формально, но в целом он не более странный, нежели другие культисты Бога Перемен. Он ответит на любые вопросы еретиков, но предоставит лишь самые общие сведения, вроде местоположения храма, имени Лживого Оракула и, конечно, важности приглашения. Так случилось, что приглашение, по сути, предоставляет доступ к комнате, где хранится текст. Получив приглашение и успешно пройдя рутинную (+20) проверку «Учёного знания (Архаика, Легенды, Оккультизм или Философия)» или рутинную (+20) проверку «Запретного знания (Демонология, Ересь, Мутанты, Псайкеры или Ксеносы)» еретик «вспомнит», что в Храме находится этот редкий гримуар. Мастеру следует подчеркнуть невероятную ценность книги и то, насколько еретику захочется её заполучить. Прочтите вслух или перескажите следующее:

Закутанная в мантию фигура приближается к вам, будто бы вы старые друзья, и приветливо кивает. «Я чрезвычайно рад познакомиться с вами. Я – Онэус из Храма Лжи. Я понимаю, что это странно, но я должен доставить вам сообщение от моего хозяина, Лживого Оракула Ренкарда Копакса. Сделайте одолжение и примите его». Он передает вам небольшое послание, запечатанное темно-красным воском.

Третьестепенная цель : украсть остатки «Третьего трактата Дэймона». Еретик, успешно сделавший это, получит +2 единицы Тёмной славы и 250 ОО.

Уничтожить презренное колдовство (Зацепка для персонажа-кхорнита)

Еретик получает приглашение робкого и трусливого демагога, Тристама Денейери. Он боится получателя и стремится покончить с делом как можно быстрее. Под маской презрения и сарказма, он скрывает то, насколько неуютно чувствует себя в разговоре с еретиком. Когда приглашение будет передано, а на вопросы еретика — даны ответы, Денейери начнёт готовить всё для путешествию на Кимерус. Прочтите следующее:

«Низкорослый, сопящий человек с носом, словно у свиньи, приближается к вам. По тому, как он стискивает зубы и перебирает потными ладонями свои одежды становится понятно, что он вряд ли настроен разговаривать с тобой. «К моему ужасу, жизнь сделала из меня мальчика на побегушках, но я уверен, что человек вроде тебя понимает, что выбор у меня был невелик. – Он фыркает. – Владыка Храма Лжи поручил мне доставить тебе это», – он передает послание, запечатанное темно-красным воском»

Еретик может вспомнить (или узнать от кого-то другого), что в храме хранится немало артефактов — в том числе, весьма значительных. Уничтожение одного из таких - «Третий трактат Дэймона о материях необычайных» - несомненно обеспечит еретику место в истории также, как и нанесет удар по трусливым, слабым последователям Тзинча.

Третьестепенная цель: уничтожить трактат. Этой цели можно достигнуть даже после окончания этого приключения. За выполнение еретик получит +2 единицы Тёмной славы и 250 ОО.

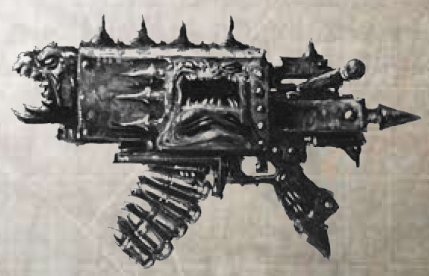
Священная плоть (Зацепка для персонажа-нурглита)

Привилегия изучать искаженную плоть экипажа «Света возвышения» остается в руках слуг Тзинча. Заинтересованное лицо, одержимый демоном ученый Греш недавно узнал, что Лживый Оракул послал приглашение преданному Нурглу слуге. Греш надеется, что еретик согласится достать для него образец или два осквернённой имперской плоти, выставленной на обозрение в святилищах храмовых садов. Прошлые попытки добыть такие образцы провалились. Греш известен как Чумной Охотник печально известного Ворксека Кальвария (смотри страницу 342), и он верит, что плоть – нечто, что он может доставить своему хозяину. Греш решил попытаться вновь, уповая на то, что избранный судьбой еретик справится с этим.

Приглашение в храм доставляет Элика Видящая (смотри раздел «Приглашение к величию»). Она прибудет и пригласит еретиков. Позднее, когда еретик останется один, появится Греш. Прочтите вслух или перефразируйте следующее:

«Воздух вокруг вас холодеет и вы чуете запах гниения и разложения. Их тени, в которой ничего не было — вы могли бы в этом поклясться — шагает сгорбленная фигура в изодранной мантии.
Фигура поднимает руки. «Прошу, владыка, я не причиню вам вреда». Когда она говорит, будто бы два рта обращаются к вам одновременно, и когда она поднимает голову, вы понимаете почему. Под капюшоном скрывается лица старика, рядом с которым растёт ещё одно лицо, передразнивающее его речь высоким голосом.
«Я – Греш, посланец ужасающего Кальвария. Я узнал, что вы отправляетесь в Храм Лжи. Пока вы там, не заинтересуетесь ли вы одним делом ? Мой хозяин был бы очень... благодарен».

Третьестепенная цель: добыть и доставить Грешу образец искаженной плоти. В случае успеха еретик получит +2 единицы Тёмной славы и 200 ОО, а также заслужит благосклонность вождя могущественной банды (по сути, откуда и берется Тёмная слава).



Прибытие: Гниющий труп

Гниющий труп – единственный космопорт Кимеруса, и это единственный путь снабжения тех немногих несчастных, цепляющихся за жизнь на поверхности планеты. Здесь приземляются еретики после прибытия «Запаха крови». Зачитайте или перескажите следующее:

Ваше путешествие на борту «Запаха крови» был непримечательным. Капитан корабля, Волин Де'Тракс, держался в стороне во время путешествия, как и большая часть экипажа из нескольких тысяч человек. На самом деле, они напуганы вашим присутствием, многообещающим и опасным в равной степени, и потому избегали вас. Этот стигмат – следствие приглашения Лживого Оракула.

Достигнув орбиты Кимеруса, вы высаживаетесь на поверхность на квадратном и громоздком челноке. С воздуха космопорт Гниющего трупа – опустошенное и непривлекательное место. Несколько обожженных строений вкопаны в скалистый склон вокруг трех посадочных площадок, расположенных в пустотах в срезе утеса. Ваш челнок приземляется на центральной площадке, и как только вы покидаете борт, взлетает и возвращается на орбиту.

Элика Видящая уводит вас с пустынной площадки. «Я должна отправиться вперед и объявить о вашем присутствии в Храме» — сообщает она. На глаз деревню и храм разделяет восемь километров а, между портом и святилищами храмового сада всего километра три. Температурные перепады здесь огромны — ночью она падает ниже нуля, а днём может достигать сорока трёх градусов. На Кимерусе нет чётких различий между временами года – здесь всегда засушливо, а перепады температур постоянны. Небо бывает как красновато-оранжевым и до болезненно-бледно-зеленого на закате и рассвете и тёмно-синим после захода солнца. Одна луна, Элорум, вращается вокруг мира, оставляя след из метеоритов, обычно падающих в атмосферу Кимеруса. На сухой почве растёт лишь сорная трава коричневого, кирпично-красного и янтарного цвета, кажется, процветающая в гниющей плоти немногих животных особей, живущих на Кимерусе.

Порт — это место, где персонажи-еретики могут встретиться или даже познакомиться, если это будет их первое совместное приключение. В зависимости от того, что интересно игрокам, персонажи могут заночевать в Гниющем трупе, или даже остаться тут на несколько дней. Решив задержаться, еретики могут посетить земли Храма, но не самого Лживого Оракула. Это позволит персонажам выполнить свои третьестепенные цели, а Копаксу — лучше подготовить покушение.

Гниющий труп расположен в остове тяжелой грузовой баржи типа «Гало» и на склоне горы, куда она рухнула. Здесь верховодит Теон – подлый негодяй, готовый обманывать тех, кто в отчаянно нуждается в товарах и монетах. Теон прошел множество омолаживающих процедур и выглядит не старше двадцати лет, хотя никогда прямо не говорит о своём возрасте. Он окружает себя молодежью и явно чувствует себя не в своей тарелке в присутствии стариков. По сути, он серьезно болен и испытывает настолько патологическое отвращение к тем, кто старше, что совершает жестокие тайные убийства старших покровителей. Любой еретик, выглядящий старым, не дождется дружелюбия от Теона, но по-настоящему опасаться его персонажам не стоит — они под защитой Храма.

Все-таки, пускай и недружелюбно, он, по крайней мере будет относиться к гостям в деловой манере и предоставит их самим себе. Для еретиков подготовили покои, где они смогут не боятся повстречать тех, кто может замышлять что-то против гостей Оракула.

В порту еретики могут без особых усилий собрать информацию, связанную с храмом, Кимерусом и разузнать местные слухи. Рутинная (+20) проверка Дознания откроет еретикам часть описанной ниже информации. Чем успешнее проверка была пройдена, тем больше сведений мастер может сообщить игрокам.

- В Гниющем трупе единовременно находится не менее двух сотен обитателей. Еду и воду сюда ввозят других миров — иначе местным не выжить. Привозной провиант - это консервированные и непортящиеся запасы, вода (ведь большая часть воды на Кимерусе – в его атмосфере) и всё необходимое для работы баков по переработки трупов. В обмен, большинство поселений добывают руду, что идёт на вывоз. Благодаря древним соглашениям с соседними мирами, на Кимерусе появляются и более редкие товары — различные деликатесы или украшения для Храма.
- Порт зарабатывает на том, что оказывает услуги Храму, но больших барышей не получает — перевозки обходятся слишком дорого. Ренкард Копакс, будучи единоличным владыкой Храма, имеет значительное влияние на порт, но «управляется» он шатким и непостоянным альянсом нескольких старейшин.
- Одни и те же семьи населяют порт, и служат в храме поколениями. Они изобилуют врожденными уродствами и эксцентричным поведением, а также небольшими и пугающими мутациями, принесенными из самого Вихря. В большинстве случае, они не могут нанять корабль, чтобы выбраться с Кимеруса и столкнуться с куда большими трудностями, нежели жизнь в тени храма. Даже сейчас Ложный Оракул Ренкард Копакс известен своими излишествами и хотя порт взаимодействует с ним лично лишь в редких случаях – Оракул может месяцами не показываться никому на глаза, изучая пророчества и другие любопытные тексты – но за этим непременно последуют его требования развлечений, смертей, расчленений и унижений. Если бы не его ужасающая сила в Вопящем Вихре и значительная защита – по крайней мере относительно возможностей обитателей порта, – они бы давно покончили с ним.
- Многие поселенцы не доверяют Теону, но не хотят говорить, почему. Эта информация получается скорее из догадок, нежели расспросов местных. Его небольшой штат юн, и многие считают, что это неестественно. Его гости – всех возрастов, хотя он отдает предпочтением самым молодым и обращается с остальными с открытым

презрением, если знает, что это сойдет ему с рук. Но порт не может предложить других комнат а учитыавя местный климат, большинство приезжих, предпочитается оставаться тут, невзирая на то, как к ним относятся.

Воинское состязание (Необязательная сцена)

Прибытие еретиков в Гниющий труп не остается незамеченным и, когда они поселятся, мастер может использовать это событие, чтобы отразить беззаконную и хаотичную природу Вопящего вихря, а также поклонение местных Губительным силам.

Воин, называющий себя Последователем Крокса живет за пределами Гниющего трупа, в пустошах Кимеруса. Он наделён столь многими дарами Кровавого бога, что его уже не назовёшь человеком. Этот воин странствует по миру, разыскивая других воинов и бросая им вызов. До сих пор он ни разу не был побежден, а каждая его победа посвящена Кхорну. Он – странствующий берсерк, даже не думающий о том, чтобы покинуть эту планету.

Сейчас, заметив приземлившийся в Гниющем трупе челнок, Последователь отправился в город в поисках нового противника. Местные научились избегать воина, а кодекс чести не велит ему убивать тех, кто не принял вызов. Впрочем, еретики могут смотреть на это по-другому.

Снаружи баржи вы слышите громкий рёв, раздающийся эхом по Гниющему трупу. «Я – Последователь Крокса, — кричит низкий голос, — Кто примет вызов чемпиона Владыки Черепов?».

Выглянув наружу, вы видите огромного человека, закованного в панцирный керамитовый доспех, густо покрытый кровью и пылью. Его лицо скрыто стальной маской, в виде рычащей морды пса. Он вооружен лишь одним оружием: длинным двуручным цепным топором.

Через несколько мгновений гигант кричит вновь: «Я – Последователь Крокса! Кто примет вызов чемпиона Владыки Черепов?»

Последователь остается снаружи всю ночь, выкрикивая вызовы. Если никто так и не ответит, он сдаётся и уходит (хозяева таверны сообщат об этом еретикам). Но еретики могут ответить на вызов Последователя. Правила вызова просты. Один бой, только холодное оружие, никакой пощады. Профиль Последователя вы найдёте на странице 390.

Преданный Кхорну, Нурглу или неприсоединившийся еретик, принявший вызов и победивший Последователя, получает +1 единицу Тёмной славы. Последователь известен на Кимерусе и за его пределами (ведь корабли с припасами регулярно останавливаются здесь) и победа над ним заслуживает уважения.

Преданный Слаанешу или Тзинчу персонаж, принявший вызов и победивший, получает +1 единицу Тёмной Славы и +2 очка порчи, ибо их темного покровителя радует гибель вражьего чемпиона.

Но если еретики атакуют Последователя все скопом, попытаются убить его стрелковым оружием или психическими силами, Последователь впадёт в страшную ярость и попытается убить так много из них, как сможет перед смертью. Еретики не получат Тёмной славы, а неудовольствие Кхорна принесёт им +2 очка порчи за провал.

В Храм Лжи

Пока Лживый Оракул не вызвал еретиков, они могут свободно бродить по тёмным библиотекам и святилищам храма и говорить с его слугами. Это – редкий дар, честь, предоставляемая лишь самым важным и могущественным людям Вопящего Вихря (к коим и относятся еретики). Полугусеничная машина, управляемая угрюмым человеком по имени Орик, подбирает их и отправляется к храму и окружающим его садам. В отличие от смутьянов, живущих в Гниющем трупе, Орик – слуга Храма и даже немножко путешествовал по Вопящему вихрю. Он терпеть не может атмосферу храма и предпочитает компанию местных наводнившим это место демагогам, библиотечным сервиторам и безликим стражам. Он любит послушать о битвах и межзвездных путешествиях, что интересуют его куда больше, чем сухие разговоры и пыльные архивы. Когда он не занят перевозкой важных людей между Гниющим трупом и храмом, то доставляет в последний припасы, рабов и нерегулярные жертвоприношения.

Орик может оказаться полезным союзником в конце приключения. Он признаётся, что хотел бы вести другую жизнь, но так нагружен работой на Кимерусе, что не может скопить денег, чтобы подняться на корабль и покинуть планету навсегда. Влияние и эксцентричные вкусы Лживого Оракула наложили свой отпечаток на дух Орика. Это может оказаться полезным в кульминации приключения.

Орик, как и обитатели порта, знает, что Лживый Оракул призвал еретиков, чтобы прочесть им их судьбы. Он может рассказать несколько поучительных историй, отговаривающих совать нос куда не следует (а именно, в Покои Акринуса) пока Копакс не позовёт их. Также Орик может немало рассказать о том, как и чем защищён храм (подробнее об этом **см. раздел «Храм Лжи»**) и предложит поделиться этими сведениями в обмен на одну-другую историю. Ещё Орик хорошо знаком с садами и святилищами вокруг самого храма и посоветует еретикам посетить то, что он называет «консервами» – обломки, хранящие останки экипажа «Света возвышения».

Путь в храм не ознаменуется никакими происшествиями, если мастер не захочет ввести сцену «Смерть на маленьких крыльях».

Смерть на маленьких крыльях (Необязательная сцена)

Эту сцену можно вставить когда угодно в первой части приключения, но лучше всего — когда еретики в первый раз едут к Храму. По усмотрению мастера, этот бой может быть краткой, но запоминающейся схваткой, что лишний раз напомнит о неправильной природе миров Вопящего вихря, так и первой попыткой Лживого Оракула избавиться от своих гостей.

Когда «Свет возвышения» потерпел крушение, большая часть экипажа погибла. Тем не менее, кое-кому удалось выжить. Среди уцелевших была и большая свора бортовых херувимов. Эти небольшие механические прислужники целой стаей вылетели из остова корабля и отправились в пустоши Кимеруса. Неясным образом их численность возросла, а дикая и злобная природа

превратила херувимов из летающей помехи в крылатую угрозу. И без того странные создания, благодаря богу Перемен обзавелись крошечными дополнительными конечностями, пропитанными ядом когтями или покрывающей плоть чешуёй. .

Ныне крупные стаи маленьких тварей выжидают среди скал, готовые спикировать на одиноких или немногочисленных путешественников и порвать их на кровавые ошметки. Когда еретики решат покинуть город (дикие херувимы не будут ни на кого нападать в Гниющем трупе или Храме - они в какой-то степени трусливы и боятся крупных скоплений людей), то могут предпринять сложную (-10) проверку «Бдительности», чтобы заметить, что на отдалении за ними следуют странно выглядящие крылатые существа. В какой-то момент мастер может завести персонажей в ущелье с крутыми склонами (не важно, где оно находится, но идеальное местоположение – между Гниющим трупом и Храмом). В этот момент еретики могут предпринять встречную серьёзную (+0) проверку «Бдительности» против ординарной (+10) проверки «Скрытности» диких херувимов, чтобы заметить ползающих среди камней тварей, готовящихся к нападению. Все, кто прошли предыдущую проверку «Бдительности» получают +10 к этой проверке. Тот, кто провалил встречную проверку, будет Ошеломлён в первом раунде боя.

Роящиеся херувимы считаются Ордой и атакуют, пока их Численность не упадет ниже 10 – в этот момент выжившие исступленно спасаются бегством во всех направлениях. Если в банде нет космодесантников Хаоса, мастеру не нужно объединять херувимов в Орду — достаточно десяти отдельных особей. С началом боя Орик спрячется под гусеницами, высовываясь и безрезультатно паля в случайную сторону из помпового дробовика, до тех пор, пока херувимы не исчезнут.

МИ может выбрать, что это была всего лишь случайная встреча с «диким миром» Кимеруса. Тем не менее, если он хочет обыграть тему заговора, он может решить, что херувимов вызвал Копакс, не сумев устоять перед шансом попытаться устранить еретиков до того, как они попадут в Храм. Если МИ решил пойти по этому пути, то сложная (-10) проверка «Психувства» после боя может подать еретикам идею, что кто-то натравил на них этих созданий, чтобы те выполнили его или ее волю.

ПРИБЫТИЕ

Когда еретики впервые прибывают в Храм, зачитайте или перескажите следующее:

Вы поднимаетесь на последний холм и наконец-то видите Храм Лжи. Большое поле обломков и булыжников тянется на много квадратных километров вокруг. В центре этого поля, глубоко вкопавшись в землю, расположился космический корабль. Давным-давно титаническое пустотное судно разбилось на поверхности Кимеруса. Удар разломал судно, но не уничтожил полностью, оставив монолитные руины посреди необозримой равнины обломков.

Вы замечаете, что за прошедшие столетия кто-то застроил судно, добавив в неподалёку двустворчатые врата такого размера, что вы можете разглядеть их с расстояния в несколько километров. Вокруг ни парят крикуны Тзинча – демонические летуны. Некоторые даже тянут по воздуху дископодобные колесницы.

Члены Неизбежной стражи сопровождают еретиков во время визита в сады, чтобы избежать любых столкновений с другими посетителями. Земли также патрулируют крикуны Тзинча, едва сдерживаемые силами Оракула. Иногда они получают приказы от Стражей, хотя они кровожадны и с радостью убьют любого, кого найдут без сопровождения возле Храма.

Всего «консерв» четыре и они расположены относительно равномерно по землям храма внутри некоторых из самых крупных кусков корпуса «Света возвышения». Внутри находятся раздробленные, сожженные и проткнутые насквозь останки, на диво хорошо сохранившиеся. Каждый образчик сохраняется в сфере разноцветного колдовства, что бессрочно сохраняет содержимое. Самое интересное – выражения лиц экипажа мостика. После изучения прозекторами из храма много столетий назад, было установлено, что лица у членов экипажа были както изменены и теперь они искажены невозможными гримасами, очевидно выражающими боль и отчаянье. Веки оттянуты назад сверх всех мыслимых пределов, языки буквально перекручены, а мимические мышцы челюсти наслаиваются на зубы и другие части лица — и это лишь несколько примеров таких «изменений». Считается, что это неприятное зрелище — результат касания демона, неких способностей и зловещих возможностей, вероятно, даже дело рук непосредственно великого демона самого Тзинча.

ВНУТРИ БАШНИ

После того, как еретики удовлетворят любопытство, осмотрев сад, Орик приведёт их к башне храма и направит к воротам. Он останется снаружи, но с ним можно будет связаться с помощью вокс-бусины. За вратами ожидают проводники, которые должны помогать гостям и не пропускать посторонних. Еретики могут взять себе по проводнику или двигаться группой — как захотят. Им позволен доступ почти во все библиотеки башни.

Как правило, чем ценнее знание, тем выше надо подняться по лестницам, чтобы добраться до него. Еретики, забравшиеся на значительную высоту и заинтересовавшиеся архитектурой или возможностью ориентироваться в лабиринте лестниц, могут предпринять очень тяжё-

Получение образца

Задание получить образец сохранившейся плоти, скорее всего, невыполнимо днём. Но даже днём ни толпы людей, ни стража не помешают еретику изучить окружающее пространство, чтобы понять, как охраняются «консервы». Успешная ординарная (+10) проверка «Бдительности» позволит понять расписание патрулей и определить просматриваемые ими области.

Чтобы добыть образец плоти, необходимо преодолеть ряд препятствий. Для начала, еретик должен пробраться за врата или через ограду в сами сады. После наступления вечерней темноты врата закрываются. Хитрый еретик может затаиться внутри, пройдя встречную проверку «Скрытности» против проверки «Бдительности» стражи (стражники обладают Восприятием 45). Если персонаж попытается перелезть через ограду, он должен предпринять серьезную (+0) проверку «Атлетики», чтобы вскарабкаться наверх, и сложную (-10) проверку «Акробатики», чтобы спуститься, не поранившись о шипы. Проверка «Атлетики» незамысловата – если еретик пройдет ее, то взберётся на изгородь. Если нет, то придётся попробовать снова, но если персонаж получит три степени провала или больше, то привлечет внимание охраны. Успешная проверка «Акробатики» означает, что он перелез изгородь без труда. За каждую степень провала еретик получает одну единицу урона от шипов наверху ворот, от которого не спасают ни очки Брони, ни бонус Выносливости. Эти шипы зачарованы и искаженны для того, чтобы безжалостно впиваться в плоть – считается, что персонаж получил урон от оружия со свойством «Калечащее (2)». Раны странным образом откажутся излечиваться, пока пострадавший не получит медицинскую помощь.

В конце концов, еретик может решить напасть на стражу у ворот, но это явно значительно изменит отношения с храмом. Стража ни при каких обстоятельствах не пускает на земли храма после наступления ночи, никого, если только желающий пройти официально не принадлежит храму, да и такие случаи – редкость. У стражников есть ключ, который можно получить, убив или выведя из строя одного из них. Если еретик сумеет завладеть ключом, стража немедленно пуститься в погоню, если только персонаж не сумел идеально замести следы. Возможно, Лживый Оракул воспользуется этой возможностью тайно избавиться от еретика, но лишь если будет уверен, что его компаньоны не узнают о предательстве.

В ином случае Видящая приведёт еретика в храм, вызовет колеблющийся диск и поставит вору непростой выбор: ступить на диск и ожидать пророчества или умереть. Она пояснит, что Оракул не хочет ничьей смерти, но если будут сопротивляться – у нее не останется выбора. Если еретик выберет диск, ему не причинят вреда, но и он не сможет предпринимать никаких действий до встречи с Копаксом.

На самом деле, Копакс с радостью бы убил еретиков, но боится вызвать подозрения и потому предпочтёт расправится со всеми разом.

Пробравшись в сады, еретик должен прокрасться в одну из «консерв», снова предприняв встречную серьезную (+0) проверку «Скрытности» против серьезной (+0) проверки «Бдительности» единственного стража, патрулирующего сад. В случае провала страж попытается схватить еретика, а если тот будет сопротивляться - позовёт на помощь двух стражей у врат (если они ещё не убиты). Успешно пробравшись в одну из «консерв», еретик должен успешно пройти серьезную (+0) проверку «Безопасности» или, если этого умения у него нет, тяжёлую (-20) проверку «Техпользования», чтобы отключить контейнеры и взять образец плоти.

лую (-30) проверку «Бдительности» или сложную (-10) проверку «Навигации (Планетарная)». Успех позволит ориентироваться в Палате без проводника, и идти туда, куда захочется. Более того, обученные умению «Псичувство» еретики могут предпринять ординарную (+10) проверку «Псичувства», чтобы обнаружить, что их разумы изредка пытаются читать, разыскивая дурные намерения.

Если еретик попытается что-то украсть или уничтожить в библиотеке, он должен предпринять встречную тяжёлую (-20) проверку Силы воли против серьезной (+0) проверки «Псичувства» псайкера храма. Если он знает, что псайкеры читают мысли гостей (благодаря успешной проверке «Псичувства»), то проверка Силы воли становится ординарной (+10). Если еретик побеждает, его мысли и намерения остаются тайной для псайкера. Если проигрывает, его замысел раскрывается. Рядом появляется стража и принимается пристально следить за ним. Таким образом ему не дают причинять храму проблем, но не пытаются выгнать или сорвать встречу с Оракулом. Если еретик попытается что-то испортить, украсть или иначе причинить вред собственности храма, неизбежные стражи вмешаются и убьют его (или хотя бы посадят под замок).

Успешно заметив что его разум читают, еретик может не только «закрыться» сам, но и защитить разумы своих товарищей. Нужен всего один успех, даже если пути пересекутся с другими псайкерами храма – зондирование не сильное и не очень искусное, так что достаточно легко предотвратить его попытки, если знать о нем.

Каждая отдельная комната – хранилище запретного и потерянного знания, посвященное определенным темам - от бестиариев и трудов по Медике до геологии астероидов, демонологии и имперской истории. На полках или кристаллических постаментах можно найти знания почти о чем угодно. Каждую комнату охраняют два вооруженных стража у дверей, а внутри находиться по меньшей мере, один служитель храма. В этих залах яблоку негде упасть – стены завалены текстами от пола до потолка, а пол сплошь заставлен столами, стульями, тележками и сервиторами, занимающимися черновой работой. В зависимости от природы помещения, в нем могут найтись не только книги. Например, одни комнаты полны пустотных карт и анатомических образцов наряду с книгами по географии и анатомии. Хотя залы расположены в неком тайном порядке, входы и выходы никак не отмечены. Комнаты незаметно меняются и искажаются, и если пробыть в них слишком долго, то можно обнаружить, что их местоположение полностью изменилось.

ПРИЗЫВ

В удобное для мастера время Лживый Оракул вызовет еретиков в Покои Акринуса через своего демагога, Элику Видящую. Если нужно, она соберет их по одному, заявив, что им следует поторопиться, ведь Лживый Оракул — не самый терпеливый человек. По пути наверх она объяснит, какая честь – удостоится подобной аудиенции, но предупреждает гостей вести себя осмотрительно в присутствии хозяина. Она знает по свое-

му опыту: Лживый Оракул очень серьезно относится к своему положению, не терпит оскорблений, известен переменчивым характером и совершенно отсутствующим чувством юмора.

Видящая открывает большой квадратный люк в потолке Палаты Лестниц и ведущий в Покои Акринуса. В неподвижном воздухе висит запах пыли и старой бумаги. Ренкард сидит за столом в центре комнаты и так погружен в чтение текста – «Торестуса», — что не сразу замечает гостей. Зачитайте или перескажите следующее:

- Оставь нас, раб. — бормочет Копакс, закрывая старый фолиант. Элика спускается через адамантиевый люк и закрывает его за собой. «Стыдно осознавать, что это жалкое создание — будущее Храма, вы не согласны? Позорно то, что это известное место попадет в ее совершенно неумелые руки. К счастью, этого не случится... и отчасти именно поэтому я вызвал вас сюда. Располагайтесь поудобнее. Давайте, нам много что следует обсудить...»

После знакомства Верховный Оракул начнет задавать вопросы еретикам об их прошлом. Если они настороже или не хотят отвечать, он заверит их, что это – вопрос церемониала, который позволит ему убедиться, что он имеет дело с нужными людьми. Мастеру следует использовать всю информацию, что игроки дали ему, включая самые грязные их секреты, что они хотели бы утаить от других. Цель Ренкарда Копакса – удостовериться, что перед ним те мужчины и женщины, что он искал. Конечно, это они – он просто роется в их биографиях, чтобы убедиться в этом самому. По ходу разговора Копакс сверяется с «Торестусом», казалось бы для проверки сказанного. Подчеркните важность текста и постарайтесь заинтересовать игроков тем, что там написано. Оракул знает, что у еретиков есть секреты друг от друга и не будет слишком накалять эмоции и создавать конфликт раньше времени. Тем не менее, он может задавать неявные вопросы, проблесками раскрывающие прошлое своих гостей, не выдавая своих истинных мотивов. После встречи с Оракулом каждый еретик должен подозревать остальных — если есть за что — даже не зная подробностей.

Расспросы Лживого Оракула прервёт плывущий над полом комнаты сгусток разноцветного варп-вещества, похожий постоянно клубящийся и корчащийся туман. Это – демонический фамильяр, принадлежащий Копаксу. Режущим ухо шепчущим голосом он сообщит, что прибыли «другие гости». Оракул выкажет удивление и некоторое огорчение, быстро возьмёт себя в руки и отпустит фамильяра. Если еретики спросят про «других гостей», он пробормочет что-то про иных просителей и настоит на том, чтобы они перешли к предсказаниям «Торестуса».

Конечно же, «другие гости», на самом деле, — Пророки Болезненного пути. Сейчас Копакс знает, что времени у него в обрез. Он должен немедленно захлопнуть ловушку и избавиться от еретиков, пока ведет дела с Несущими Слово.

Разговор окончен

Лживый Оракул улыбается, убедившись, что еретики - это те, кого он искал. Он благодарит их за потраченное время и сообщает, что готов предоставить объяснения и обещанное пророчество. Прочтя строку или две, он закрывает книгу. Прочтите следующее:

Поиски «Третьего трактата»

Еретик, знающий о тексте, должен потратить несколько часов или даже дней, чтобы в одиночку разыскать его на верхних этажах храма. Мастер должен дать еретику достаточно времени, чтобы он смог добраться до книги и украсть или уничтожить ее, в зависимости от цели. Эти поиски требуют нескольких проверок «Бдительности», за каждой из которых следует проверка «Логики», необходимая, чтобы проанализировать странную систему организации храмовых библиотек. Успешная сложная (-10) проверка «Бдительности» покажет, что пять часов осторожных поисков дали плоды, и еретик может предпринять серьёзную (+0) проверку «Логики», чтобы обнаружить книгу. Провал проверки «Бдительности» значит, что поиски завели в тупик и пять часов просто потеряны. Когда комната, хранящая текст, обнаружена, ловкость рук и скрытность – отраженные серьезной (+0) проверкой «Скрытности» – помогут еретику пробраться внутрь и украсть книгу.

С другой стороны, еретик может попросить проводника показать ему книгу. Тогда он отведет еретика в библиотеку, особо отведенную под трактат. Там он будет следить за еретиком – даже если тот проторчит внутри несколько часов или будет приходить несколько раз. В этом случае, украсть или уничтожить текст без прямого столкновения с несколькими неизбежными стражами будет достаточно сложно. Даже самые тщательно подобранные слова не дадут смотрителю забыть о том, что за пропажу такого текста он может ответить головой, а потому библиотекарь вряд ли ослабит бдительность.

Лживый Оракул собирает растрепанные волосы за ухом зараженным грибком ногтем и начинает смеяться, сначала сдавленно, но потом громче. «Дураки!» — смеется он над вами, вскидывая разомкнутые руки в воздух, указывая на охваченное бурей небо. Стеклянный потолок трескается, и осколки — будто колесницы — дуновением ветра летят вниз, образуя в воздухе блестящий бешено вращающийся круг над головами. В тоже мгновение Копакс резко опускает вытянутый палец вниз, чертя светящуюся линию в воздухе. Он ступает за нее, исчезая, будто бы шагнул за невидимый угол. Вслед за этим комнату окутывает абсолютная неестественная тишина.

Несколько человек спрыгивают сверху в комнату, как только колесницы с крикунами приближаются достаточно близко. Пятеро стражей и двое псайкеров (плюс один страж за каждого еретика) собираются завершить бой быстро и тихо, не привлекая внимания никого в башне. Впрочем, вместо безнаказанной резни, их ждёт бой. Используя колдовство, Лживый Оракул поставил преграды от звука, лишая Покои Акринуса всех шумов. Это помещение тридцати метров в диаметре, что оставляет всем достаточно места для манёвра. Стены заставлены полками с книгами, тянущимися по комнате, словно спицы колеса. Столы можно перевернуть и превратить в укрытия, предоставляющие хоть какую-то защиту — благо, они тяжелые и сделаны из искаженного металла (самый доступный материал на мире, почти лишенном дерева). Чтобы отразить псайкера Храма, используйте профиль проклятого оракула со страницы 360. Профили неизбежных стражей предоставлены на странице 391.

Пока свирепствует битва, в комнате завывают ветра, разбрасывая книги и сбивая людей с ног, но бой проходит в абсолютной тишине. Чары Копакса заглушают любые шумы в комнате. Крикуны продолжают носиться над головами, испуская ужасающие вопли, – но это единственные слышимые звуки.

Тишина накладывает штраф -20 на все проверки «Бдительности», а таланты вроде «Обострённых чувств (Слух)» не работают (по решению мастера). Кроме того, если мастер знает, что игроки не будет слишком этим расстроены, то может потребовать, чтобы они не советовались во время боя, а лишь сообщали, что делает их персонаж во время своего хода. Хотя если еретики могут переговариваться иным способом, помимо слов (например, телепатией), у них появится отличный повод прибегнуть к этому способу.

В середине боя (когда половина или более нападавших будут устранены), в дело пойдёт последний козырь Копакса. Фаз-ассасин, бесшумный убийца, увешанная варп-печатями, дающими исключительную силу и скрытность, нападает на еретиков сзади. Копакс заполучил одного из этих дьявольских убийц по соглашению с колдунами К'сала. Она атакует ближайшего еретика, пытаясь скорее искалечить, нежели убить – если атакуя, она впадает в Фанатичную ненависть, то тут же переключается на следующего еретика. Фаз-ассасин пытается ослабить еретиков, чтобы оставшиеся стражи смогли добить их. После боя, если еретики решат сохранить одного стража для допроса, — а у них должно быть множество вопросов, — то окажется, что он мало что знает. Успешная очень тяжёлая (-30) проверка «Запугивания» или «Допроса» откроет, что Лживый Оракул предложил нескольким доверенным стражей хорошую награду за то, чтобы те убили еретиков и держали рот на замке. Другие слуги Храма об этом ничего не знают.

Изменяя все, что угодно, даже столкновения

Учитывая, что в башне еретики могут пойти куда захотят, мастеру потребуется импровизировать и создавать планы, основанные на желаниях еретиков и том, чем игроки наслаждаются. Если группе по душе риск и слава сражений, спокойно вводите дополнительные бои до тех пор, пока это весело. Если еретики едва справляются с обычными стражами, сократите бой и сконцентрируйтесь на сложности ориентирования и побега из башни. Используйте их ум, навыки скрытности, обмана и физическую выносливость (в конце концов, спуск по постоянно меняющимся лестницам тоже нелегкая задача). Наконец, наиболее сложное боевое столкновение будет в самом конце и мастеру, следует помнить, что ничто так не портит удовольствие, как необходимость сражаться израненым и без патронов.

«Торестус» остался на столе там, где его оставил Лживый Оракул перед боем. Хотя всё вокруг превратилось в обломки, он нетронут, будто бы лежит в оке бури. Если еретикам нужно напомнить после боя, мастеру следует сделать это. В конце концов, это ключевой предмет всего приключения и путь ко многим другим.

Кроме того, фаз-ассасин обладал демоническим оружием - коротким острым мечом с матово-чёрным лезвием, пронизанным красными светящимися венами. В нем заточен злобный безымянный варп-дух с Силой Воли 38 и тремя атрибутами (дважды Бритвенной остроты и Разящее), описанными в профиле фаз-ассасина.

СПУСК

Пережившим нападение еретикам нужно решить, что делать дальше. Чего они не знают, так того, что кроме Лживого Оракула и космодесантников Хаоса, что стоят у входа в храм, никто внутри не знает об их положении. Если они не будут палить палить из болтеров почём зря и махать мечами, то почти не встретят препон. Тем не менее, тяжёлые и заметные раны, как и оружие в руках, явно подскажут всем, что дело нечисто. С другой стороны, если еретики выйдут готовыми к бою, стражи и псайкеры храма будут действовать быстро, стараясь задержать их и проверить, что случилось в Покоях Акринуса.

Происходившие ранее события также повлияют на спуск. Если еретики хорошо изучили башню, и преуспели в проверках «Бдительности» или «Навигации», то они могут найти путь вниз почти не плутая. Кроме того, если еретикам удалось сорвать усилия псайкеров храма проверкой «Псичувства», те не смогут отследить их с помощью психосил.

В любом случае, провалы этих проверок увеличат сложность побега. Если в свое время еретики провалили проверки на запоминание местных коридоров, то им придётся бродить дольше, а если страже станет известно о стычке в Покоях Акринуса, то персонажам не избежать новых боёв. Если еретики не смогли защитить свои разумы от псайкеров храма, их мысли будут ясно видны, а стало быть, врагов Храма в них опознают быстро и легко, как бы те не пытались это скрыть.

Предупреждённые стражи откроют огонь без промедления. Если еретики попытаются завести переговоры, мастер может дать им шанс, но стража всё равно будет действовать так, словно еретики вооружены и опасны – а они именно таковы. Персонажам потребуются настоящие чудеса лжи или угроз, что может потребовать дополнительного времени, но немного.

К УДИВЛЕНИЮ КОПАКСА…

Как будто еретикам было мало неожиданного нападения, необходимости ориентироваться в лабиринте лестниц, со стражами и псайкерами на плечах, теперь им предстоит разобраться с самим Лживым Оракулом.

Копакс только что встретился с космодесантниками Хаоса из Несущих Слово у входа в Храм. Единственные живые души вокруг – ряды Неизбежных стражей, сопровождающих Копакса.

Оракул стоит спиной к вам и торжественно что-то объясняет четырём космодесантникам Хаоса, закованным в алую броню со знаками отличия Несущих Слово. Они удивленно смотрят на вас и Оракул поворачивается. От потрясения он резко бледнеет и пятится.

«Что это, Копакс?» – ворчит один из Несущих Слово, – «Если предреченные так и не попали в храм, как ты заявляешь, то кто это?».

Копакс открывает рот, чтобы ответить, но другой космодесантник прерывает его. «Они – доказательство его предательства!» – рычит он и тянется за болтером, – «Пророки Болезненного пути узрят твою смерть, Копакс!».

В этот момент Копакс понимает, что ему больше нечего терять. Он бросает посох на землю. Стражи, все как один, бросаются на Несущих Слово, стремясь убить их. Пока они отвлечены, он оборачивается к Еретикам, собираясь прикончить их лично.

У Копакса остался в рукаве последний и, вероятно, самый смертоносный трюк. Давным-давно, он приобрел у знаменитых еретехов кузни Поликс тессерактовую шкатулку. Внутри искаженного лабиринта карманного измерения он запер хихикающую мерзость, купленную у гомункула темных эльдар. Первым действием в бою он вытащит шкатулку и бросит на землю, где та раскалывается и освобожденная мерзость бросается на еретиков. Таким образом, еретики сражаются с Копаксом и мерзостью, а Несущие Слово - со стражами.

Использование Копакса

Копакс удивительно силен для своего сухого телосложения – таков дар его тёмных хозяев. Тем не менее, воином его не назвать. Он всегда полагается на своих слуг и хихикающую мерзость, а сам отступает и ведёт бой на расстоянии.

Копакс использует «Клетку скверны», чтобы удержать врагов на месте, затем «Проклятье Голама», чтобы стравить противников друг с другом. Он бережет «Вещее уклонение» для самых опасных атак противника и, если у него остается мало ран, использует «Мерцание», чтобы стать бестелесным (а оставаясь бестелесным он может полагаться лишь на «Проклятье Голама»). «Стрела перемен» очень сильна, так что мастеру стоит использовать её лишь один раз за бой.

Бой Несущих Слово и Неизбежной стражи можно сделать постановочным - без бросков костей со стороны мастера. В принципе, когда еретики победят мерзость и Копакса, тогда же Несущие слово перебьют стражей, потеряв одного из своих. После боя они не нападут на еретиков, но осторожно приблизятся, спрашивая еретиков, не их ли вызывал Копакс, чтобы поделиться пророчеством. Если еретики признаются в этом, то астартес уберут оружие.

«Ясно, — говорит Несущий Слово, — Копакс попытался избежать судьбы. Он долго был союзником тёмного апостола Наберуса, которому я служу. Тем не менее, мой хозяин подозревал, что пророчество, вместе с возвышением новой силы в Вихре, говорит и о его гибели. Вероятно, он хотел убить вас, чтобы изменять свою судьбу, переплетенную с вашими.

«Несмотря на это, мой хозяин желает, чтобы вы пережили этот день. Меня зовут Корвис. Если вы согласны, мы можем увезти вас с Кимеруса».

Хотя это вряд ли понадобится, МИ может использовать для Несущих Слово профиль космодесантника со страницы 367. Хотя Несущие Слово — это космодесантники Хаоса, они достаточно похожи на своим имперских собратьев, чтобы их можно было использовать в приключении.

ПОБЕГ С ПЛАНЕТЫ

Успешно избежав смерти от рук смертоносного оракула, еретики должны добраться до Гниющего трупа прежде, чем их нагонят силы Храма Лжи. Храм полон стражей, псайкеров и провидцев, каждый из которых желает смерти еретикам после гибели Ложного Оракула.

У еретиков есть два способа добраться до порта (кроме как пойти пешком или выдумать что-то необычное - например, угнать колесницу крикунов). Если они объединились с Несущими Слово, то могут воспользоваться их «Носорогом». Несущие Слово и еретики загружаются в бронетранспортёр (его поведёт один из Несущих Слов) и уезжают прочь. Один из еретиков может сесть турельный комбиболтер в люке, и поливать огнём Неизбежных стражей в садах вокруг Храма. Это стоит отыгрывать не как полноценный бой, а просто как напряжённую погоню.

В Гниющем трупе на одной из посадочных площадок в горах Несущих Слово ожидает челнок (Несущие Слово не могут вызвать челнок куда угодно - они путешествуют всё вчетвером, и никто не хотел оставаться на борту корабля). Челнок поднимает их на орбиту, где садится на работорговый корабль, остановившийся на Кимерусе по пути на К'сал (или куда удобно мастеру для продолжения приключении еретиков).

Если еретики не объединились с Несущими Слово, мастер может решить, что Орик дождётся их в садах со своим транспортом. Если еретики не будут вести себя как полные злодеи, они легко убедят его помочь. Кроме того, Орик подозревает, что еретики не в ладах с храмом, и намекнет, что они могут договориться с ним о помощи, ведь он не слишком любит Лживого Оракула.

ПОСЛЕ ПЛАНЕТЫ

Еретики нажили себе могучих врагов и нашли непроверенных союзников. Они разозлили Храм и должны бояться возмездия. Новый Лживый Оракул, Элика Видящая, не знает, почему еретики убили ее предшественника. Что она выяснит и как отреагирует — решать мастеру. С другой стороны, тёмный апостол Наберус и Пророки Болезненного пути заинтересованы в еретиках. Пока что они предоставили их самим себе (Корвис со своими братьями покинут еретиков как только судно войдет в другой порт), но они несомненно появятся вновь в будущем.

Наконец, сам «Торестус». Если еретики покопаются в эпической поэме, то найдут историю, начинающеюся с того, что Тор едва избежал смерти или хуже. Что же сказано в ней дальше?

Приложение с НИП

В этом приложении описаны значимые НИП и противники, использованные в приключении. Некоторых НИП также можно найтив главе XI «Противники». В таких случаях вместо полного раздела характеристик указана страница.

Хихикающая мерзость

Профиль Хихикающей мерзости можно найти на странице 353.

Последователь Крокса

Последователь Крокса – жестокий и бездумный воин, странствующий по Кимерусу.

Последователь Крокса (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
50	03	56	53 (8)	38	17	46	60	08	05

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 20
Броня: 6 (Все) **Общий БВ:** 8

Умения: Бдительность (Вос) +20, Уклонение (Лов), Парирование (ББ) +10.

Таланты: Яростный натиск , Мастер клинков, Бесстрашие, Мгновенная реакция, Быстрая атака, Владение оружием (Цепное).

Особенности: нет.

Оружие: двуручный цепной топор (2к10+5 Р; ББ 2; Разрывающее, Несбалансированное).

Броня: заляпанный кровью панцирный доспех (Все 6).

Благосклонность Кровавого бога: Владыка черепов защищает своего слугу от колдовства. Любая проверка использования Варпа, направленная на Последователя, получает штраф -30. Если его вызов принял космодесантник Хаоса, мастер может улучшить Последователя, дав ему «Сверхъестественную Силу (+3)» и «Сверхъесте-

ственную Выносливость (+3)», а также повысив ОБ его брони на +2. Так Крокс станет достойным противником космодесатнику Хаоса.

Дикий мутировавший херувим

Искаженные маленькие ужасы, это мутировавшие потомки херувимов со «Света возвышения».

Дикий мутировавший херувим (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
25	05	12	20	30	03	24	11	03	- -

Передвижение: 6/12/18/36 **Раны:** 5 (Размер 40)
Броня: Все 1 **Общий БВ:** 2

Умения: Бдительность (Вос) +20, Уклонение (Лов) +10, Скрытность (Лов) +20.

Таланты: Молниеносные рефлексы.

Особенности: Смертоносное природное оружие, Летун (6), Машина (1), Размер (Крошечный).

Оружие: когти и крошечные игольчатые клыки (2к5+2 Р; ББ 0)

Броня: нет.

Атака роем: дикие херувимы окружают противника и атакуют со всех сторон. Действуя Ордой, они получают бонус +5 на попадание за каждое очко бонуса Численности.

Неизбежный страж

Неизбежные стражи – жутковатые люди, чьи лица полностью скрыты безглазыми шлемами. Когда они говорят, их голоса будто бы исходят изнутри того, к кому они обращаются. Они вооружены двуручными глефами, что украшены странными рунами и потрескивающими электросхемами, а также крупнокалиберными пистолетами, что носят на поясе .

Неизбежный страж (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
45	35	44	46	30	20	35	35	20	- -

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 10
Броня: 4 везде, 6 голова **Общий БВ:** 4

Умения: Бдительность (Всп) +10, Уклонение (Лвк), Запугивание (Сл), Парирование (ББ) +10, Внимательность (Всп) +10.

Таланты: Пугающий голос, Сопротивляемость (Психосилы), Владение оружием (Шоковое, Твёрдотельное, Простое).

Особенности: Нет.

Оружие: зачарованная глефа (Рукопашное; 1к10+6 Э; ББ 3; Шоковое, Разящее (2)†), ручная пушка с заколдованными патронами (Пистолет; Дистанция 30м; О/–/–; 1к10+5 У; ББ 4; Магазин 5; Перез. 2ПД).

Броня: бронепластины (Тело 4, Руки 4, Ноги 4, Голова 6).

†Зачарованные глефы имеют обескураживающую привычку сокрушать даже самых решительных врагов. Если неизбежный страж попадает и набирает или более степени успеха, оружие получает свойство «Разящее (4)» вместо «Разящее (2)».

Лживый Оракул Ренкард Копакс

Полночно-синие, темно-жёлтые и до безумия чистые одеяния украшают плохо ухоженное, постаревшее и скелетоподобное тело Лживого Оракула. Он позволяет остаткам своих седых волос свободно свисать на плечи. Иногда он собирает несколько прядей узкими пальцами, чтобы убрать их за оттопыренное аугметическое ухо – у него оно осталось лишь одно, другое он потерял в какой-то стычке давным-давно. Язык, губы и указательные пальцы Оракула обесцвечены часами ежедневного перелистывания освященных текстов. Одеяния скрывают странные уродства и шрамы, напоминающие о колдовских опытах. В честь Бога Перемен Копакс осквернил свою плоть в попытке обратить ее в идеал хаотической структуры и постоянной мутации.

Копакс — важная фигура не только на Кимерусе и пользуется уважением не только набожных слуг Тёмных богов. Различные силы, борющиеся в непрекращающейся войне за власть, могут многое получить от Лживого Оракула и заключенный с ним союз может изменить расстановку сил или вовсе положить конец противостоянию.

Когда Копакс с кем-то говорит, по его лицу можно понять, что разум оракула где-то далеко. Он даже бормочет себе под нос что-то, пока другие говорят, и перебивает их, чтобы озвучить собственные мысли. Тем не менее, у оракула идеальная память – он может дословно повторить услышанное и проанализировать это с глубоким пониманием человеческой души. Он предпочитает слушать, но редко выказывает заинтересованность. Равно благодаря своим психическим способностям, талантам толкователя и знанию людей, Копакс чётко видит истинный смысл сказанного, в какую форму оно бы не было облачено — обмануть оракула очень непросто.

Ренкард Копакс (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
22	29	21	34	23	54	45	56	37	35

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны:** 40
Броня: нет **Общий БВ:** 3
Очки Тёмной славы: 3

Умения: Обыденное знание (Инт) (Империум, Пространство Коронус, Вопящий вихрь) +20, Обман (Общ) (+20), Запретное знание (Инт) (Демонология, Ересь, Мутанты, Псайкеры, Варп, Ксеносы) +30, Дознание (Общ), Языкознание (Инт), Логика (Инт) +30, Псичувство (Вос) +30, Учёное знание (Инт) (Легенды, Оккультнизм, Философия) +20.

Таланты: Аура власти, Ледяное сердце, Дальновидность, Паранойя, Пси-рейтинг 6, Жертвоприношение, Могучий разум, Варп-блок.

Психосилы: Стрела перемен, Клетка скверны, Мерцание, Проклятье голама, Вещее уклонение и любое количество психосил Прорицания, неприменимых в бою.

Броня: нет

Оружие: должностной посох (1к10+2 Э; ББ 0; Сбалансированный, Примитивное (7))

Снаряжение: вычурная ряса, безделушки, заколдованный охранный оберег†

†Заколдованный охранный оберег: эта безделушка поддерживается психосилами Копакса и даёт ему неперегружаемое защитное поле с уровнем защиты 45.

Фаз-ассасин

Один из заколдованных убийц с загадочного К'Сала, этот фаз-ассасин абсолютно предан Копаксу и подчиняется приказам без вопросов.

Фаз-ассасин (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
55	55	35	35	50	40	40	52	21	- -

Передвижение: 5/10/15/30 **Раны:** 18

Броня: 3 (Все) **Общий БВ:** 3

Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов) +20,Парирование (ББ) +20, Проницательность (Вос), Ловкость рук (Лов) +10, Скрытность (Лов) +20.

Таланты: Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Трудная мишень, Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Стремительная атака, Офицерское оружие, Парное оружие (Рукопашная, Стрельба).

Особенности: Фазовый.

Оружие: демонический клинок фаз-ассасина (1к10+4 Р; ББ 3; Разящее (3), Разрывающее, Бритвенной остроты), болт-пистолет (Пистолет; Дистанция 30м; 1к10+5 В; ББ 4; Магазин 8; Полудействие; Разрывающее).

Броня: вживлённые бронепластины (всё по 3).

Псайкер храма

Используйте Проклятого оракула на странице 360.

Приглашение в Храм Лжи

Я рад сообщить вам, что недавно произошло редкое и загадочное событие, и хотя оно ещё не до конца ясно, но напрямую касается вас. Я — Оракул Храма Лжи. Мои предшественники и я веками предсказывали судьбы огромного множества счастливых душ — и некоторых несчастных тоже. Это наша обязанность — получать видения от Тёмных богов и оповещать достойных, что боги избрали их. Учтите — вы одни из них.

Видение, в отличие от всех прочих, полученных к моим немалым годам, было дано мне самому, и его нельзя проигнорировать. Я иду так далеко, что требую, от вас посетить меня на Кимерусе, а не просто шлю приглашение. Я говорю так, ибо не поделиться своим видением — значит, навлечь проклятье и на себя, и на вас в глазах великого Владыки Магии и Судьбы, Тзинча, а также и других Тёмных сил. Хотя я и мог бы рассказать вам то, что должен, изложив на сём пергаменте, и вы бы осознали всё с легкостью, куда безопасней поговорить с глазу на глаз. Ваш перелёт и попутные расходы уже согласованы. Более того, вы получите доступ ко всему многообразию услуг храма и его обширным библиотекам после вашего прибытия и навечно.

Будьте уверены — то, что вы узнаете, ценнее всего, чем владеете. Жду нашего знакомства.

До встречи,

Вейкард Копакс.

Борьба за славу

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

•

ПОСЛАННИКИ СЕЙРЫ

•

РЫДАЮЩИЕ ЧЕРТОГИ

•

ЗИККУРАТ

•

ПРИЛОЖЕНИЕ

Глава XIII: Борьба за славу

«Многие молодые расы с гордостью носят символы своих оков, но люди как никто убедили себя, что клеймо раба – это знак свободы»

– Кирис Ирешор, суккуб Манящего шипа

Это приключение приведёт еретиков на Сакгрейв – один из Сумеречных миров, былую столицу ныне уничтоженной пиратской империи. События позволят персонажам заполучить могущество и нажить союзников или врагов, но главное – напомнят им о том, что Вопящий вихрь кишит другими слугами Хаоса, каждый из которых готов с чудовищной страстью рвать и убивать любого, кто встанет на пути к вершине.

Краткое содержание приключения

Еретики собираются встретиться с союзниками и завладеть могущественным артефактом – Цепью тирана. Увы, их планы резко меняются, когда оказывается, что соратники убиты, а Цепь украдена. Для начала, угрозами или подкупом герои должны добиться содействия от падальщиков, что обретаются в полуразрушенных башнях Сакгрейва. Затем они отправятся в погоню за похитителями Цепи по неизвестным и опасным подземельям, в надежде не дать соперникам уйти. Попутно им откроется много новых возможностей погибнуть или прославиться. Также еретикам предстоит столкновение с кабалом Ониксового шрама – группой тёмных эльдаров, что считают сакгрейвские подземелья своими.

В итоге еретики настигнут соперников на вершине колоссального зиккурата, расправятся с ними и отберут Цепь. Насколько это будет сложно, зависит от множества условий – с кем еретики рассорились, кого задобрили и долго ли блуждали в подземельях.

Проведение приключения

Этот сговор предназначен для только что созданных персонажей. Его можно приспособить для более опытных еретиков – достаточно увеличить наносимый врагами урон и количество ран. Сам сюжет подойдёт для группы почти любой силы и состава.

Башни Сакгрейва – большое и малоизученное место. Оно предоставляет мастеру обширные возможности. В них легко создавать дополнительные сюжетные ветки или даже совершенно новые столкновения для игроков до того как они столкнутся с посланниками Сейры или даже после этого.

Непростая погоня

Большая часть «Борьбы за славу» – этого погоня за врагами и сражение с ними. Персонажам предстоит

Начальная точка

Это приключение может начинаться, где угодно. Мастер волен взять любой мир Вопящего вихря, на котором могут оказаться персонажи. Хорошим вариантом будет К'сал – это не только планета чародеев и колдунов, но и самое близкое к тому, что можно назвать «деловым центром» Вопящего вихря, где Грас может вести свои дела. К'сал подробно описан в главе X.

идти по следу соперников, а значит, их путь будет довольно линеен. Если игрокам не нравятся такие приключения, мастер может кое-что поменять в сюжете:

Настоящая охота: поскольку приключение создавалось для персонажей-новичков, погоня за врагами не предполагает большого количества трудных проверок или иных препятствий. Однако мастер может усложнить еретикам жизнь, придумав новые столкновения, в которых персонажи могут столкнуться с другими врагами, если на развилке свернут не туда. Каждое приближение к настоящим соперникам будет требовать усилий и даст игрокам понять, что их решения значимы.

Знать наперёд: мастер может сразу сообщить еретикам, что их соперники направляются к Серповидной платформе. Это не изменит ход приключения, но даст игрокам возможность спланировать действия и подстеречь врагов.

Повышенная сложность: если у еретиков хорошо развиты умения, мастер может поднять сложность проверок. Смысл не том, чтобы огорашивать игроков провалами, но дать им почувствовать, что они не зря развивали эти умения.

ИСТОЧНИК СГОВОРА

Как и в случае с большинством сговоров, всё начинается с того, что еретики должны узнать о подходящей возможности. Приключение использует для этого особого НИП – Пальмера Граса, что выходит на персонажей, представляясь им как равный и союзник.

Есть и иной способ начать приключение. Если еретики – это крупная и известная группа, они могли ранее послать собственных слуг за Цепью тирана. Те не вернулись, а Грас в таком случае выступит не как равный по положению, а как жалкий червь, что надеется вымолить прощение за провал. Мастеру придётся кое-что поменять, но лишь в самом начале сюжета – Граса нужно будет представить игрокам по-другому, а кроме того – постановить, что персонажи ранее посылали своих слуг за Цепью или сделать это частью предыдущего приключения. В любом случае, как только всё сдвинется с мёртвой точки, основная канва сюжета не изменится.

Пальмер Грас

Не каждый, кто ведёт дела в Вопящем вихре, стремиться к власти над ним. Пальмера Граса куда больше интересует богатство. Он владеет небольшим торговым флотом, что действует по обе стороны Великих варп-штормов, и наживается на этом благодаря тому, у него почти нет достаточно смелых и дерзких конкурентов. Грас снабжает каликсидских инквизиторов-радикалов запрещёнными артефактами, продаёт в Вопящем вихре имперское лазерное оружие и нещадно интригует, стремясь, чтобы одни его партнёры не узнали о существовании других.

Иные могут сказать, что Грасом движет исключительно алчность, но предприимчивость дала Грасу свободу, о которой не могут мечтать даже вольные торговцы. Он действует повсюду, пользуясь фальшивыми именами и личностями, но лишь в Вопящем вихре сполна проявляет свою отвратительную натуру. Здесь дозволено всё, и Пальмер может отдаваться наслаждениям, коих не найдёшь даже в диких пределах у Звёзд Язычников. Хотя душа Граса черна и извращена – как и любого успешного воина Хаоса – он заботится о своей репутации. Даже если этот торгаш когда-то и продал поддельный артефакт или обманул партнёра по сделке, свидетелей тому не осталось. Лишь глупцы сочтут, что его надёжность вызвана честностью – это лишь тщательно взращённый им ресурс, куда более ценный, чем любые богатства.

ПРОПАВШИЙ ГРУЗ

Грас выходит на связь с еретиками и просит о встрече, суля выгодное предложение. Мастеру стоит отметить, что этот человек уже знаком еретикам – возможно, они не раз доставали у него оружие или рабов, бросая проверки Тёмной славы. Если персонажи известны тем, что работают вместе, Грас свяжется с ними всеми. В противном случае торговец пошлёт весть обладателю самой высокой Тёмной славы, который сам сможет собрать соратников. Грас встретится с еретиками там, где они предложат (в пределах разумного). Зачитайте или перескажите следующее:

Пальмер Грас, как и всегда, улыбается, видя вас. Это не фальшивая гримаса торговца и не искренняя радость друга. Это блаженное выражение лица человека, что привык наслаждаться каждым вдохом сладкого воздуха и каждым шагом, что он делает в своих блестящих ботинках. Грас облачён в роскошную бархатную мантию, украшенную полированной костью. Длинный подол мантии, тянущийся сзади, несёт удивительно красивый человек-раб. Процессию завершают три орка-телохранителя в варварских, изрубленных доспехах, каждый дюйм которых составляет резкий контраст с одеяниями Граса.

Грас – проницательный и деловой человек. Он может начать с выражений радости, если клиенты будут этого ждать, а может перейти прямо к делу, если еретики известны своим нетерпением. Грас очень красноречив, но сейчас он сам хочет быстрее перейти к сути. Зачитайте или перескажите следующее:

Грас улыбается всё шире, хотя это кажется невозможным.
– Не буду хитрить. Дело в том, что одно моё предприятие пошло не по плану. Я пытаюсь извлечь из обстоятельств хоть что-то, и потому обратился к вам. Полагаю, вы можете решить мои проблемы на пользу себе, если захотите. Скажите, вы слышали что-нибудь о Цепи тирана?

Мастер может позволить персонажам проверку среднюю (+0) проверку «Обыденного знания (Вопящий вихрь)», и в случае успеха – передать сведения, изложенные во врезке (см. ниже). Грас и сам дотошно собирал информацию об этом артефакте, а сейчас поделиться данными в его интересах.

Грас узнал, где искать Цепь и послал за ней наёмников, надеясь добыть артефакт и продать его одному из успешных полководцев Вопящего вихря. Увы, но «Потоп» – корабль, на котором летели наёмники и Цепь – угодил в Пятую расселину. Корабельный колдун-навигатор не совладал с ужасными течениями и напряжением, что вызвало пересечение Пятой расселины и Восьмой трансъюнкции, и судно рухнуло на Сакгрейв. Грас понимает, что любой, кто сможет наложить руки на Цепь, не захочет её отдавать. Поэтому он продаёт то, чем владеет – сведения о том, где искать место крушения, а значит, и сам артефакт.

Грас говорит еретикам, что знает, где Цепь, но предупреждает, что за ней наверняка уже началась охота. Если еретики поинтересуются, почему он не попытается забрать Цепь сам, Грас ответит: «Я попытался и потерпел неудачу. Теперь я хочу снизить издержки». Грас действительно уже предпринял четыре попытки вернуть артефакт, но успеха не достиг. Это будет последней экспедицией, что сможет найти Цепь на месте крушения «Потопа». Сам же Грас убедился, что в этом предприятии он проклят неудачей и всячески пытается отмежеваться от него. За информацию торговец просит цену – несколько сотен душ (живых или нет) – и ничего не расскажет, пока сделка не будет заключена.

Хотя Грас готов торговаться, он твёрдо верит, что в Вопящем вихре ничьи обещания (кроме его собственных) не стоят и ломаного гроша. В Вихре полно других еретиков, что с радостью заплатят за сведения твёрдой валютой, так что Грас ожидает получить плату до того как раскроет тайну. Не стоит и говорить, что у еретиков нет надежды убедить Граса рассказать всё сейчас, и принять плату позже – только если они будут чрезвычайно убедительны. Как только сделка совершится, Грас скажет:

По рукам. Поверьте – вы от этой сделки выиграете больше меня. Мой корабль, «Потоп», что вёз мне Цепь, рухнул на Сакгрейв. У наёмников, что я посылал за цепью, есть аварийный маяк. Если кто-то из них остался жив, вы легко найдёте его по этой частоте.

Грас делится с еретиками нужной частотой. Персонажи, у которых есть вокс или ауспик, смогут предпринять рутинную (+20) проверку «Техпользования», чтобы отследить сигнал – он достаточно силён, чтобы поймать его с орбиты Сакгрейва. Провал проверки не значит, что сигнал навсегда потерян – просто временно пропал. Следующую попытку можно будет предпринять через час, а мастеру стоит занять персонажей на этот час какими-нибудь неприятностями.

Пьюрултида и Цепь тирана

Пьюрултида – одна из множества планет, бродящих по Вопящему вихрю. Датировка событий, происходящих на мире, настолько пропитанном Варпом, бессмысленна, но и вчера, и тысячу лет назад Пьюрултида была охвачена войной. Нургл и Слаанеш сражались за власть над просвещённым и технологически развитым обществом этого мира.

На Пьюрултиде есть континенты, но нет океанов. Вся пустота между кусками суши – это моря насекомых и паразитов. На побережьях, где эта мерзость наступает на сушу, велика власть Нургла и много его последователей. Однако в глубинах континента, над заражёнными землями, высятся великолепные шпили. Ведомые тягой к совершенству, местные жители возводили всё более величественные и ужасные башни. Говорят, что на пике их могущества, шпили стремились ввысь сами, уже без помощи людских рук и, наконец, пронзили тёмные небеса и поймали в ловушку ангелов, чьи слёзы окропили ужасные башни.

Небесной империей шпилей правила династия блестящих государей, чья железная воля и устрашающая привлекательность удерживала народ единым. Однако чумные племена Пьюрултиды нашли способ отравить плоть и помыслы правителей. В тот миг, когда их сердца отвернулись от Слаанеш, озлобленный Князь страстей разрушил их башни. Чумные племена поглотили выживших, а Цепь тирана – реликвия правящей династии – была утрачена.

Ныне Пьюрултида охвачена бесконечной биологической войной, что ведут чумные племена. Каждое из них владеет собственной болезнью, что для них подобна святому покровителю. Охваченные религиозным пылом, они создают всё более опасные штаммы и применяют их против соседей-неверных. Тем не менее, в руинах опустевших городов, в равнодушном шёпоте умирающих ещё жива легенда о старой небесной империи. Чем больше вокруг становится гнили и распада, тем ярче оживают воспоминания о славном правлении Тёмного князя. Увы, все надежды на возвращение под руку Слаанеша пусты, пока не найдена Цепь тирана. Если на Пьюрултиде появится вождь с Цепью, сотни тысяч чумных воинов последуют за ним, подняв восстание против Чумного владыки, и за того, на чьей стороне будет новый тиран.

На деле, за прошедшие тысячелетия, Цепь тирана сама по себе стала символом власти на многих мирах Вихря. Еретика, что владеет ей, будут считать великим вождём. Кроме того, Цепь пропитана энергиями Варпа и немало усиливает своего носителя. Более подробно Цепь описана на странице 404.

Цена Грата

Учитывая, что все средства, которыми располагают еретики, выражены лишь в виде показателя Тёмной славы, игрокам может оказаться сложно торговать. В отличие от более цивилизованных мест, в Вопящем вихре нет единой валюты. В целом, если мастер считает, что обычная проверка Тёмной славы в определённых обстоятельствах неуместна, и необходима настоящая плата, он может установить цену в душах – их готовы принимать многие, в том числе демоны, тёмные эльдары и технократы К'сала.

У мастера есть два отличных способа обыграть эту сделку. Первый – понизить Тёмную славу еретиков на 1. Этот путь подразумевает, что еретики расплачиваются с Грасом чем-то ценным, вроде душ или иных благ, а достают это ценное, потребовав от кого-либо уплаты старых долгов. Каких именно – можно отдать на откуп отыгрышу или решению мастера. Не задерживайтесь на этом надолго – это просто некие товары или услуги, что переходят из рук в руки. Главное в том, что еретики заплатили, их Тёмная слава понизилась, а Граса – повысилась; так в игромеханике отражается тот факт, что персонажи согласились на условия торговца.

Если ведущий не хочет требовать от еретиков жертв, они могут сойтись на том, что персонажи задолжали Грасу услугу. Эта не джентльменское соглашение – Грас вынуждает еретиков скрепить договор перед лицом Архитектора Судеб, совершив короткий обряд, что оставит на его плоти особый знак. Грас сможет потребовать возместить долг в любой миг, а если еретики откажутся его выплачивать, они столкнутся с неудовольствием высших сил (что принесёт им 1к5 очков Порчи как за провал и отнимет 1к5 единиц Тёмной славы). Мастеру стоит подчеркнуть, насколько серьёзен такой договор, тем более что переговоры с Грасом могут стать отличной возможностью для отыгрыша. Грас не будет требовать оплаты долга в ходе этого приключения, но станет отличной зацепкой для будущих.

Наконец, Грас готов принять в уплату некоторые иные блага, и мастер может этим воспользоваться. Платой может стать онир с Ксурунта, пара пиромантов с Пылающей гробницы, крупная сумма имперских тронных золотых (например, добытая на корабле вольного торговца, пытавшегося пройти через Пасть). В зависимости от исхода прошлых сговоров, у еретиков могут найтись богатства и артефакты, что они могут предложить в уплату или в залог. Если ничего стоящего у персонажей нет, поиск достойной оплаты может стать второстепенной целью, которой придётся достичь, прежде чем браться за все остальные. Также мастер может потребовать от каждого еретика предпринять среднюю (+0) проверку Тёмной славы после того как сделка совершится. Успех означает, что сделка никак не повредила репутации персонажа, и его Тёмная слава не уменьшается.

Посланники Сейры

«За своих господ я буду сражаться с кем угодно. Но с ней я связываться не хочу»

– Соракс Трижды Обречённый, ныне покойный

Сейра Лишённая – один из множества претендентов на власть в Вопящем вихре. О ней, как и о многих других полководцах Вихря, ходят тысячи слухов, которые непросто отделить от фактов. В андрогинном лице Сейры есть что-то совершенно нечеловеческое, и многие истории утверждают, что это мужчина, и не меньше – что это женщина. Говорят, что Сейра продала миллиарды людей, что жили на её родном мире Губительным силам, за что и была одарена. Явившись за своей долей, демоны устроили на планете такое опустошение, что мир раскололся надвое. Ходят слухи, что Сейра погибла в том бедствии, а ныне этим именем прикрывается группа её былых земляков.

Но кем бы ни была Сейра, тот, кто действует этим именем, уже больше десятилетия оставляет по всем Сумеречным мирам след опустошений и грабежей. Многие её нападения кажутся бессмысленными – она досаждала оркам Берина и ничего с этого не получила, обходила стороной богатые и беззащитные колонии и лоб в лоб сталкивалась с целыми воинствами Империума. В действиях Сейры есть одно «общее место» – складывается впечатление, что она разыскивает археотех. Стоит по Вихрю пройти тишайшему шёпотку о какой-нибудь технологической находке, как можно быть уверенным, что на месте её обнаружения очень быстро появятся воины Сейры. Немало магосов-эксплораторов произносят её имя с той же горечью и отвращением, что имена демонов.

Цепь тирана – не археотех, но у Сейры Лишённой есть на неё планы. Это всё, что она сказала своим посланникам – ей нужен этот артефакт и этого довольно. Четверо агентов Сейры заключили сделку с наёмниками Граса, и те предали его. Если бы «Потоп» не потерпел крушение, Цепь уже попала бы в руки Сейры, но у течений Варпа оказались свои планы.

Рубида

Рубида родилась простой рабочей на мире-кузнице. Всё её детство – это борьба восхищения техножрецами с ненавистью к ним. Не пожелав присоединится к культу Машины, они нашла магоса-изгнанника, что научил её прагматичным и еретическим способам диктовать свою волю механизмам. Эти обряды не пытаются успокоить или почтить машинных духов, но заставляют их служить – обычно уродуя их кощунственными преобразованиями и оскверняя неортодоксальными схемами. Рубида знает, какова жизнь вне Вопящего вихря, но она живёт здесь уже так давно, что её имперское прошлое давно позабылось.

Рубида командует бандой. Она возвела в ранг искусства свою грубую прямоту и умеет выбирать слова так, чтобы причинить ими наибольшее неудобство. Рубиду одолевает жажда знаний – и чем надёжнее защищены и чем более еретичны эти знания, тем сильнее они привлекают её. Ничто не способно разъярить Рубиду сильнее, чем тайна, которую она не в силах раскрыть, а обнаружение запретного знания вызывает у техножрицы незамутнённую радость.

Кирион Таал

Таал – уроженец Мессии. Он – один из множества обитателей Вихря, способный касаться Варпа, и один из немногих, что кто может управлять своими сила-

ми. Дар Кириона проявился ещё в раннем детстве – ему не исполнилось и десяти, как он уже наводил страх на всю прометиевую скважину, где родился. Все вокруг страшились вспышек его гнева и угождали каждой детской прихоти маленького тирана, ибо благодаря его способностям чувствовать и прогонять орды местных мутантов, буровая опережала конкурентов и становилась всё богаче и влиятельнее. Должно быть, ни один избалованный каликсидский аристократ не был столь испорчен как маленький принц Кирион.

Но однажды Хаос показал мальчишке, что существуют силы, неподвластные его капризам. Как-то ночью, на тёмной стороне Мессии, силы Кириона вызвали такое чудовищное воздействие, что вся буровая установка была разрушена, а его приёмной семье остались лишь тлеющие руины. Сам Кирион тогда потерял глаз и едва сохранил жизнь. После этого он покинул Мессию в поисках будущего, что будет достойно молодого человека его ума и способностей. Годы странствий по Вопящему вихрю научили Таала сдерживать свою самовлюблённость, но в глубине души он знает, что единственная настоящая цель всех вокруг – это исполнять его желания. Однажды он станет достаточно могущественным, чтобы воплотить эту мысль в жизнь и вернёт дни своего детства, когда ему льстили и угождали все вокруг.

Крайт

Крайт никогда не говорит об этом, но прежде он был боевым братом из ордена Расчленителей. Иронично, но именно крайтова попытка преодолеть присущую его ордену жажду битвы и привела воина к падению. Крайт всегда презирал недостаток самоконтроля, что вызывало порченное геносемя. Становясь старше, он всё яростнее искал лекарство или хотя бы защиту от изъяна. Через много лет, цепочка лживых обещаний привела его в Вопящий вихрь, а потом – к Сейре. К тому мигу, когда Крайт осознал, что исцеления нет и не будет, он уже убил так много верных слуг Императора, что пути назад не было. Преданный собственным генетическим наследием и лишённый дома, он с горечью предал в ответ. Ныне Крайт таит кипящую обиду на Императора, что создал его неизлечимо несовершенным, и на всё остальное, что сделал Повелитель Человечества. Он презирает низменную, слабую природу всех негодяев Вопящего вихря, но они остаются союзниками в его великом крестовом походе возмездия. Многим соратникам Крайта интересно его прошлое, но многие же видели, сколь болезненный и ужасный конец настиг других любопытных.

Ловен Валстор

Ловен Валстор – бывший воин из банды Призраков Смерти. Когда-то он постоянно ссорился с командиром своей банды , чья осторожная тактика, не давала раскрыться возможностям Валстора как начинающего колдуна. Когда Ловен разведывал окраины системы Ультрамар, на логово Призраков Смерти обрушился флот-улей Бегемот.

После этого Валстор потерял связь с былыми соратниками и, вместо того, чтобы искать их, увидел возможность развить свои способности и принялся за поиски наставника, что раскрыл бы ему истинные тайны Варпа. Хотя Валстор не поддерживает связь ни с одним из Призраков Смерти, он знает, что его они слишком сильны и хитры, чтобы так глупо по-

Цепь тирана

Хотя Цепь тирана может оказаться в руках еретиков еще до того, как сговор будет завершен, изначально ей владеет Рубида. Цепь составлена из зазубренных, неправильной формы, звеньев, что отлиты из разных металлов, и усеяна множеством крюков, дабы вгрызаться в плоть носителя. Чтобы приносить носителю преимущества, Цепь должна быть видима и напрямую касаться тела – что не очень подходит для носящих полные силовые доспехи. Правильно одетая и видимая посторонним цепь приносит следующие преимущества: +5 к Силе, +10 к проверкам «Командования» и «Психувства», невосприимчивость к ядам и болезням. Кроме того, если цепь обмотать вокруг руки, ее можно будет использовать как холодное оружие Отличного качества со следующими характеристиками: холодное оружие, 1к10+4 Р, ББ 0, Калечащее (5), Разрывающее, Громоздкое. Дополнительный урон за Отличное качество уже включен в профиль. Не забывайте и о бонусе +10 на попадание, что дает Отличное качество. Также цепь не может быть уничтожена силовым оружием.

Конфликтующие третьестепенные цели

Мастеру стоит хорошо подумать, какие третьестепенные цели подойдут его игрокам и их персонажам. С одной стороны, силы Хаоса известны вероломством, и противоположные устремления, выливающиеся в небольшие внутренние распри, будут очень тематичны для Black Crusade. С другой стороны, не всем игрокам по душе соревноваться с друзьями, когда есть НИП. Наконец, если мастер придумывает конфликтующие цели, ему стоит убедиться, что они не приведут к тому, что конфликт перерастёт в открытый бой, в итоге которого кто-то из персонажей погибнет, и кампания полетит в тартарары. Конфликтующие или нет, третьестепенные цели должны лично вовлекать героев в приключение.

Если мастер вводит третьестепенные цели, плоды которых сможет пожать лишь один персонаж (например, требующие добыть утраченные знания, технологии или артефакты), пусть задания вызывают конкуренцию между игроками. Но даже в таком случае, мастеру не стоит выдавать конфликтующие друг с другом третьестепенные цели всем игрокам, если он не хочет, чтобы их выполнение затмило основную.

гибнуть. Они прячутся, выжидают своего часа и копят силы. Что бы ни произошло, Валстор будет к этому готов – в нужный миг он вернётся и по праву сильного займёт достойное место в их иерархии.

Заключение сговора

Борьба за славу представляет собой некрупный сговор, который можно исполнить относительно быстро. Ниже изложены его основная и возможные второстепенные цели.

- **Основная цель:** добыть Цепь тирана
- **Второстепенная цель:** завоевать уважение обитателей Рыдающих чертогов
- **Второстепенная цель:** выбраться живым из башен Сакгрейва
- **Второстепенная цель:** победить группу еретиков-соперников

Третьестепенные цели

По природе своей третьестепенные цели должны отвечать стремлениям отдельных персонажей. Ниже дано несколько примеров, что подходят героям разных архетипов. Многие из таких целей можно выполнить, лишь добравшись до Рыдающих чертогов, так что мастер может отложить обсуждение таких целей до прибытия на Сакгрейв. В создании третьестепенных целей мы рекомендуем мастеру сотрудничать с игроками.

С каждой из предложенных ниже целей связаны несколько умений Знания. Игрок может бросить проверку такового и, в случае успеха, получить третьестепенную цель (или не получить – по решению мастера). Вместо Знаний мастер может потребовать проверок других умений.

Некоторые третьестепенные цели связаны с персонажами, и если мастер решит, что они отвечают прошлому персонажа, он может поставить еретику эту цель безо всяких проверок.

- Еретик знает легенды о генетисской лаборатории, скрытой на Сакгрейве поблизости от обитаемых регионов. Её владыки творили настоящих чудовищ, и если удастся изловить такое живым, оно может послужить отличным объектом изучения, разменной монетой на переговорах или просто предметом гордости (Ученое знание (Звери, Легенды, Химия)).
- Еретик слышал о генетисской лаборатории Сакгрейва и хочет завладеть результатами исследований, что там проводили. Заполучив желаемое, персонаж должен убедиться, что эти сведения не попали больше ни в чьи руки, дабы их ценность не упала (Ученое знание (Звери, Легенды, Химия)).
- Еретик узнал о генетически изменённых чудовищах (из той самой генетисской лаборатории), что зверствуют на Сакгрейве и возжелал сразить такую тварь в поединке. Особенно хорошо такая цель подходит кхорнитам (Учёное знание (Легенды)).
- Еретик прежде встречался с одним из членов враждебной банды. В Рыдающих чертогах он узнаёт, что его недруг здесь и с ним можно свести старые счёты (Обыденное знание (Вопящий вихрь)).
- В прошлом еретик вёл дела с кабалом Ониксового шрама и остался в долгу у Бейликса Ирешора (см. стр. XXX). Если еретик отдаст ему Прах Йенеш, долг будет выплачен. В противном случае, Ониксовый шрам может серьёзно мешать еретикам в будущем. Кроме того, старый долг не позволяет еретику убить Ирешора или позволить причинить ему вред (Запретное знание (Ксеносы, Пираты)).
- Когда-то кабал Ониксового шрама страшно обманул еретика. Теперь у него есть возможность отомстить, расправившись с Бейликсом Ирешором и её присными (Запретное знание (Ксеносы, Пираты)).
- Ходят слухи, что в подземельях Сакгрейва хранится древнее демоническое оружие, которое жаждет заполучить еретик. Оно спрятано за фальшивой плитой, отмеченной древним символом, по которому еретик сможет узнать её (Запретное знание (Варп, Демонология), Учёное знание (Легенды)).
- Перед еретиком появляется посланец его божественного покровителя и говорит, что их божество – по ведомым лишь ему одному причинам – требует Цепь тирана себе в жертву. Вместо неё можно принести в жертву Прах Йенеш или то самое демоническое оружие, что хранится за фальшивой плитой. Эту цель мастер может ввести в сюжет, если хочет посеять раздор между еретиками (подойдет любое Знание из предыдущих пунктов)
- Говорят, что неведомый сеньор Викрафт знает

Таблица 13-1 «Пиратское прошлое»

Количество степеней успеха	Результат
0	Сакгрейв когда-то был столицей пиратской империи, но эльдары перебили её королей и опустошили планету.
1	Сакгрейвские пираты были знамениты богатой добычей. Говорят, что львиная доля их добра уцелела – её увезли на борту «Кассеркратча». Немало охотников за сокровищами отправляются в подземелья Сакгрейва в поисках сокровищ, но возвращаются очень немногие.
2	На разрушенной планете теплятся лишь жалкие останки цивилизации. Сотни маленьких группировок постоянно грызутся за власть, но верховного короля этих руин так и не появилось. На планете немало развалин, что древнее всех пиратских империй – многие говорят, что там можно найти не старые ловушки, что пиратские короли оставили тем, кто попытается поживиться их добром, но тёмные и хищные тайны изначальных повелителей Сакгрейва.
3+	Персонажам в общих чертах известно несколько десятков мелких сакгрейвских вождей (в т. ч. неведомый сеньор Викрафт, чей титул, вне всяких сомнений, восходит к устрашающим неведомым маркграфам, что правили Сакгрейвом). По слухам, этот Викрафт владеет ценными навигационными картами – очень иронично для человека, у которого нет способа покинуть планету.

о местоположение десятков пропавших планет Вопящего вихря. Если эти планеты неведомы более никому из обитателей Вихря, еретики могли бы захватить их, просто узнав координаты (Обыденное знание (Вопящий Вихрь), Запретное знание (Варп, Пираты), Учёное знание (Астромантия)). Кроме того, у кого-то из еретиков могут быть причины убить сеньора.

Путь на Сакгрейв

В главе VIII описано несколько способов, которыми еретики могут путешествовать по Вопящему вихрю. Мастер может воспользоваться одним из них или придумать собственное объяснение тому, как еретики попадут на Сакгрейв. Во время путешествия еретики могут вспомнить, что им известно об этой планете и подумать, не ли у них собственных дел в этих краях (см. перечень третьестепенных целей). Выбранный способ путешествия также может повлиять и на отыгрыш. Если игроки хотят узнать что-то о пункте своего назначения, они могут бросить проверку подходящего умения и свериться с **таблицей 13-1 «Пиратское прошлое».** Подходящее умение может выбрать мастер, исходя из того, как еретики будут добывать сведения – это может быть «Обыденное знание (Вопящий вихрь)», «Дознание» или даже «Запугивание».

Варп вокруг Сакгрейва неспокоен, и если еретики добираются до пункта назначения через пустоту, им не миновать столкновения с космическим мусором и поверхностью планеты. Такие трудности при приземлении – единственная мера орбитальной защиты Сакгрейва – у планеты нет ни оборонительных орудий, ни воксов, по которым приветствуют путешественников. Если еретики добрались до планеты на пустотном корабле, он останется на орбите, а персонажей спустит вниз в челноке.

Сигнал аварийного маяка исходит из светящегося скопления базальтовых башен, что будто бы сперва сильно оплавились, а потом застыли, став похожими на ряды шестиугольных колонн. Огромные постройки опираются друг на друга, будто пьяные или костяшки домино. Персонажи, что набрали в своей проверке три или больше степени успеха, узнают это место как Рыдающие чертоги, которыми владеет Викрафт. Челнок, что везёт еретиков, опускается на утрамбованную площадку рядом с башнями, сделанную из расколовшейся базальтовой плиты. Отсюда еретикам предстоит пройти до Рыдающих чертогов пешком около километра под непрекращающимся дождём. В небе постоянно вспыхивают молнии странных цветов – зелёные, голубые и бьющие по глазам пурпурные.

Когда еретики подойдут ко входу, зачитайте или перескажите следующее:

Подходя к скоплению массивных башен, вы замечаете то, что их окна и двери залиты застывшими потоками магмы. Единственный вход виден издали – в эти ворота легко прошёл бы даже титан «Полководец». Арка перекрыта опущенной решёткой, а заставшие потоки оплавленного камня не позволяют её поднять. Впрочем, это не проблема для любого пешехода – между прутьями решётки остаётся расстояние в метр шириной.

Следуя за сигналом маяка, что указывает на верх и на запад, еретики проходят ворота, поднимаются по ступеням и шагают по проходам меж циклопических зданий и колонн. Вскоре они попадают в Рыдающие чертоги.

Рыдающие чертоги

«Я бы принёс в жертву Губительным силам тысячу рабов, только бы прекратился этот проклятый дождь!»

– Карикстал Хасет, лоточник

На верху лестницы несёт дозор четвёрка стражей с лазганами и в потрепанной, латаной-перелатанной флак-броне. Они не зададут еретикам никаких вопросов и пальцем не пошевелят, чтобы воспрепятствовать тем войти. За этим караульным постом и начинаются Рыдающие чертоги – насквозь промоченные коридоры, полные лавок и жилищ. «Коридорами» местные называют проходы, огибающие башни и крепости и служащие здесь улицами. Над головами беспрестанно ярятся

сакгрейвские бури. Здесь постоянно гремит низкий гром, и льёт бесконечный дождь, что и дал Чертогам их название. Вода стекает по резным стенам и каскадом обрушивается с высоких ступеней, сливаясь в неглубокую реку, что исчезает среди щелей в расколотом полу. Повсюду видны грубые стальные подпорки, в которые каждые несколько минут бьют молнии, заставляя самодельные громоотводы разбрасывать голубые искры. На многие милы простираются разномастные строения, что служат жилищами и лавками торговцев. Ниже описано несколько архетипичных примеров того, с кем или чем можно повстречаться в Рыдающих чертогах.

ПРИЛАВКИ И ЛОТКИ

Большинство местных жителей явно привыкли к вечному дождю и не удостаивают стекающую по стенам воду внимания. Рынок тут не сильно превосходит обычную барахолку в подулье; местные дельцы – это сборище мародёров, ремесленников и средненьких техноматов, торгующих по бартеру (если вам потребуются игромеханические характеристики местных жителей, используйте профиль адепта Администратума со стр. 363, но увеличьте Ближний и Дальний бой на +5).

Из закрытых кузниц, где делают оружие и броню, валят клубы пара; разные безделушки и устройства с иных миров выставлены под водостойким стеклом; из закрытых крышками горшков исходят незнакомые и почти аппетитные запахи. Самые бедные из местных – это просто насквозь промокшие люди, потрясающие проклятыми мешками; те, что побогаче, держат лавки в обсидиановых, похожих на склепы, зданиях, протянувшихся вдоль стен. Изнутри поднимается пар; внутри паровые лампы наполняют воздух сухим теплом, что позволяет отдохнуть от беспрестанной влажности.

Каждый еретик может предпринять проверку Тёмной славы, чтобы заполучить какой-нибудь предмет, если хочет. Сделка может быть обеспечена известностью еретика или каким-то предметом, что ему не нужен, но на Сакгрейве окажется диковинкой (стреляные гильзы от болтера, моток чистых бинтов, сухие носки). Это бедные края, так что мастер может решить, что любых предметов, имеющих Доступность «Чрезвычайно редкий» и выше, здесь не найти.

Сокровища на вынос

Слухи о множестве укрытых на Сакгрейве сокровищ влекут на эту планету бесконечные вереницы авантюристов, а местные только и рады наживаться на них. Рыдающие чертоги полны лачуг, палаток и других жилищ, собранных из чего придётся. Многие здесь живут в нишах и пещерах, вырезанных в базальтовых стенах, а вместо дверей используют адамантиевые люки, снятые с разбитых кораблей. Едва ли не каждое жилище, прилавок или дверь украшают странные знаки и обереги. Одни благоговейно вытравлены в золоте или серебре, другие нарисованы разноцветными красками, третьи грубо вырезаны в камне или намалёваны запёкшейся кровью. Всё это – знаки и тотемы, молящие Тёмных богов о благосклонности или милосердии, а то и наполняющие жильца частицей их силы.

У дверей этих жилищ стоят покрытые шрамами, татуированные или мутировавшие жители Чертогов, готовые за плату поделиться с охотниками за сокровищами своим знанием. Ниже описано несколько событий, с которыми еретики могут столкнуться, пересекая Чертоги.

Рыдающие чертоги

В Рыдающих чертогах повсюду торчат картами, но найти карту самих Чертогов почти невозможно. Я приложил все усилия, чтобы составить этот набросок. Викрафт и не подумал мне помочь, черт бы его побрал!

Во многие крупные постройки нет входа. Кто знает, что за тайны кроются там?

Пустоши, усеянные руинами

Таблица 13-2 Потерянные сокровища

Бросок к10	Результат
1	**Зерно средь плевел:** сведения по-настоящему ценные (что неизвестно продавцу). Еретики узнают, где находится тайник (см. стр. XXX).
2	**Очевидная фальшивка:** достаточно несколько минут подумать над купленной картой или полученными указаниями, чтобы понять, насколько они бессмысленны. Еретик достаточно умён, чтобы не полагаться на эти сведения во время путешествия по Подземельям.
3-7	**Убедительная подделка:** полученные сведения выглядят правдоподобно, но только пока еретики не доберутся до Подземелий. Там владелец карты быстро поймёт, что купил подделку – хотя перед этим успеет пару раз свернуть не туда и удостоиться пары насмешек от других еретиков.
8	**Искусная фальсификация:** в Подземельях этот документ будет бесполезен, но он так стар и хорошо выполнен, что еретик может убедить кого-то другого в его подлинности – для этого потребуется Встречная проверка Обмана (с бонусом +10 за качество фальшивки) против Проницательности жертвы. Что можно выменять за эту карту – решать мастеру, но это должно быть нечто более серьёзное, чем припасы, оружие или патроны.
9	**Секрет, известный каждому:** когда-то эта карта вела к настоящему тайнику, но её успели распродать в стольких экземплярах, что никакой добычи в указанном месте давно нет. Тем не менее, путь через Каденциевые подземелья там указан верно. Такая карта даёт бонус +10 ко всем попыткам пройти по следам посланников Сейры.
10	**Ложный след:** эту карту составлял обладатель извращённого чувства юмора – кажется, она сделана так, чтобы запутывать положившегося на неё. Тот, кто попытается пройти по Подземельям, пользуясь этой картой, получит штраф -10 на все попытки пройти по следам посланников Сейры.

Внезапно поле зрения вам перекрывает кусок бурого, рваного пергамента. Выцветшие чернила очерчивают несколько комнат, подписанными словами вроде «Сокровищница» или «Пиратский реликварий».
– Не идите вниз без карты, сэр. Она покажет вам все тайны неведомых маркграфов. – Улыбается вам горбатый толстяк, кожа которого покрыта нарывами.
– Она благословлена искусством самого Архитектора Судеб. Выведет вам туда, куда вам нужно, обещаю!
– Собираетесь в Подземелья? – Надрывается жилистый мужчина и форме имперского гвардейца и флак-броне с тщательно и методично затёртыми аквилами. – Моя рота как-то наткнулась на место, где причаливал «Кассеркратч». Доки там сплошь завалены брошенными сокровищами с сотен миров!
Молодая женщина в насквозь вымокшем белом платье пристраивается к еретикам сбоку.
– Единственное, что могло привести в эти убогие края таких воинов как вы – это поиски сокровищ. – Она поднимает руку, в которой держит небольшой округлый кристалл, похожий на светящийся изнутри кровоподтёк. – Это укажет вам путь к тому, чего желает ваше сердце – за умеренную плату.

Еретики могут предпринять проверку Тёмной славы, чтобы выменять у этих посредников карту, если захотят (Доступность здесь считается Распространённой). Мастер втайне бросает кости по **таблице 13-2 «Потерянные сокровища»,** чтобы определить, что попало в руки еретиков – но этот эффект вступит в силу, только если игрок заявит, что его персонаж пытается воспользоваться картой. Если еретики купят несколько карт, то обнаружат, что данные в них указания бесстыдно противоречат друг другу (даже если являются истинными).

РАБСКИЕ СТОЛПЫ

Хотя большинство местных торговцев рассеяно по всем Чертогам, купля и продажа рабов сосредоточена в одном месте, полном скорби, отчаяния и крови. Рабские столпы – это пять массивных базальтовых колонн, вынесших тяготы времени и войны, и образующих неровную линию. Каждая колонна не меньше десятка метров в обхвате. Между четырьмя столпами вьётся бесконечная вереница невольников в скованных друг с другом цепями ошейниках – среди них есть пленники из враждебных банд, преступники, должники и просто рабы, которых собрались продавать.

Пятый столп отличается. Его окружают не скованные невольники, а десятки клеток с самыми разными тварями. Здесь есть и мутанты с открытых Варпу равнин Сакгрейва, есть хищники с миров смерти и множество чудовищ, что могут появиться лишь в столь пропитанных Хаосом краях как Вопящий вихрь. За уместную цену, тут можно купить трёхногую гончую, гератекского кровошипа или другое, не менее жуткое создание. Некоторых зверей посылают на бои в Зубастой яме.

Если не считать рычания, шипения и леденящего душу воя, что доносится из клеток, работорговля – это тихое дело. Покупатели с жёсткими взглядами слушают, как продавец нахваливает товар, спокойно торгуются за подходящую «связку» или осматривают зубы и щупают мускулы невольников. Но как только заключается сделка, Рыдающие чертоги наполняются стонами и скрежетом металла. Лишь самые нетерпеливые рабовладельцы сами пойдут забирать новое имущество. Обычно в дело идут кнуты и окрики, повинуясь которым вереница спотыкающихся и лязгающих цепями рабов двигается, дабы только что купленные невольники оказались перед хозяином. Затем наступает затишье до тех пока продавец не ударит по рукам со следующим покупателем.

ЗУБАСТАЯ ЯМА

Местные арены – это просто скопление каменных плит, что вынулись вдоль одной из оживлённых улиц в Чертогах – изредка снабжённых навесами, но чаще открытых постоянным ливням. В её дальнем конце, у высокой базальтовой стены прямо в дороге зияет во-

ронка, давным-давно проделанная залпом эльдарского лучевого оружия, что пробил камень и создал этот кратер. Края «Зубастой ямы» щетинятся зазубренными и острыми осколками – они образовались после того выстрела, при котором сверхвысокая температура расколола камень как стекло.

С молчаливого одобрения неведомого сеньора на арены стекаются жестокие воины, наёмные клинки и целые банды – как иномирцы, так и самые крепкие воякі из Чертогов. Викрафт предоставляет гладиаторам сколько угодно сражаться в Зубастой яме и угощает выпивкой тех, кто задерживается здесь.

На безопасном расстоянии от арен и Ямы можно увидеть любопытную конструкцию из шести ржавых пятидесятигалонных бочек из-под прометия, которую венчает древний, двадцатиметровой высоты громоотвод. Эта настоящая металлическая колонна – она почти метр в обхвате, и её украшают изображения злобных человеческих лиц и приземистых диких четвероногих зверей, гоняющихся друг за другом. Бочки же наполнены изготовленным здесь же амасеком, крепким и горьким как промышленный растворитель.

Время от времени в громоотвод бьют мощные разряды молний. Всякий раз при этом посетители пытаются укрыться от оглушающего грохота и слепящей вспышки, а сразу после того – немедленно наполнить кружки только что подогретой выпивкой и хрипло провозгласить очередную здравицу в честь сеньора. Время от времени находится глупец, что стоит слишком близко к громоотводу – удар молнии превращает его в обугленный кусок мяса. Обитатели смеются над незадачливым мертвецом, а огрины-рабы Викрафта тащат поджаренный труп зверям у Рабских столпов.

Один из огринов Викрафта наполняет бочки амасеком и порой таскает на бои в Зубастой яме непокорных или ненужных рабов от Столпов. Порой кто-то из наёмников сам вызывается сразиться против невольников или других воинов. Бои всегда ведутся до смерти – от вражьего клинка или от острых осколков, коими усеяны края Ямы. Гладиаторы постоянно сражаются по щиколотку в месиве из крови и потрохов.

Зубастая яма и её окрестности очень полезны для Викрафта. Выпивка и поединки выявляют самых опасных воинов в его владениях и служат гарантией того, что эти горячие головы не будут чинить сеньору неприятностей и не выступят против него (или даже будут благодарны ему).

Банды наёмников

В огромных коридорах легко наткнуться на отряды наёмников. Это может быть кучка крепких ребят с железными ножами, а может – отлично организованная команда, снаряженная флак-бронёй и лазпистолетами.

Порой они служат телохранителями для заезжих авантюристов, но их основной заработок – постоянные войны за землю между местными. Викрафт даёт наймитам еду и крышу над головой, а взамен они сражаются с каждым, кто выступит против сеньора, и защищают Чертоги от струпокожих выродков, что бродят снаружи. Большинство наёмников – люди, но есть и ксеносы. Откуда-то с верхних балконов и арок свисают целые клубки верёвок. Там живут несколько круутов – тоже наёмников (мастер может ввести солдат удачи из ещё более экзотических рас, если у него есть соответствующие материалы). В Рыдающих чертогах совсем нет зеленокожих – круутов и орков в Вопящем вихре редко можно встретить в одном и том же месте (если это не поля боя). Взаимная вражда, родившаяся на Берине и Асфоделе, даёт о себе знать.

Громовержцы

Громовержцы – должно быть, самая знаменитая и устрашающая банда наёмников в этих краях. Их основатель заключил договор с техножрецом, что создал две дюжины устройств, благодаря которым и прославились громовержцы. Каждое из них – это десятки метров катушек-разрядников из особого сплава, которые громовержцы носят на себе, и наконечники-излучатели, что они держат в руках. Опытный громовержец может использовать это электромагнитное устройство, чтобы накапливать энергию молний, что постоянно бьют в Рыдающих чертогах и перенаправлять её в оружие. Никто – даже сами громовержцы – не знает, что устройство создает слабый обратный эффект, медленно убивающий носителя. Наёмники на Сакгрейве долго не живут, так что никто до сих пор не заметил, что ни один громовержец не протянул больше десятка лет. Эти наёмники наносят на свои тела переливающиеся электротатуировки в виде молний, играя на своей репутации.

КРЕПОСТЬ СЕНЬОРА

Неведомый сеньор Викрафт, нынешний правитель Рыдающих чертогов, расположился в собственной «крепости». Он обитает прямо напротив Зубастой ямы, в «особняке», обставленном трофеями, что добыли из погибших пустотных кораблей – готическими арками и полуразбитыми горгульями. Но из какого хлама бы не была собрана крепость, вездесущие рыла тяжёлых болтеров напоминают местным, кто здесь сеньор.

Неведомый сеньор Викрафт

Жестокая атмосфера и варп-шторма, окружающие Сакгрейв, обрекли на гибель немало кораблей, оказавшихся в его неспокойных небесах. Викрафт когда-то был капитаном одного из таких судов – украденного фрегата «Второе пламя», некогда принадлежавшего Имперскому Флоту. Потерпев крушение, Викрафт сумел захватить власть над небольшим куском Сакгрейва и стал искать способ покинуть планету. Однако постепенно средства превратились в цель. Викрафт достиг такого могущества, что отбросил идею вернуться в пустоту, а сполна принял роль сеньора Рыдающих чертогов.

Викрафт удерживает власть на этой свалке благодаря сочетанию силы и коварства. Он берёт в телохранители лишь тех, кто отличается преданностью и не имеет амбиций. Каждый страж Викрафта носит при себе талисман – осколок стекла из бортового собора «Второго пламени». С недовольными сеньор расправляется быстро, безжалостно и у всех на глазах. Впрочем, в остальном правление Викрафта оставляет подданным видимость свободы. Бои в Зубастой яме и другие развлечения, что устраивает сеньор – это то,

Алхимеры сеньора

Покой Викрафта стерегут две пси-связанные с ним алхимеры. Это создания – плоды опытов, что ставили маркграфы, когда-то правившие Сакгрейвом. Некоторые их лаборатории и по сей день лежат в глубинах планеты нетронутыми и хранят готовые вырваться на волю ужасы. Давным-давно Викрафт отыскал одну такую лабораторию с парой заключённых в стазисе алхимер. Он забрал их с собой и психически привязал к себе. Ныне он держат их в приёмной у своей тронной залы, где они поджидают возможных убийц. Если еретики нападут на сеньора, им придётся сразиться с алхимерами. Если не нападут – они могут никогда и не узнать об этих тварях, особенно если будут сильно спешить в Разрисованный Зиккурат.

что все потеряют, если Рыдающие чертоги захватит кто-то другой. Викрафт осознал, что кружка амасека да кровь на арене обеспечивают верность наёмников куда лучше золота, а разница в цене невелика. Кроме того, сеньор собирает выручку с Рабских столпов и берёт долю с каждого торговца, что нашёл убежище в его Чертогах.

Те, кто заслужил благосклонность Викрафта, могут пользоваться подъёмником. Это платформа, что подвешена с внешней стороны стен и может спустить пассажиров на землю Сакгрейва за пределы Чертогов. Она держится на длинных верёвках, а движет её сила множества невольников, шагающих вокруг Рабских столпов. В нужный миг надсмотрщик велит им идти, за счёт чего платформа спускается или поднимается. Таким образом, у сеньора есть способ покидать город и возвращаться в него, не проходя через главные ворота.

Сеньор очень печётся о своей безопасности и постоянно держит рядом верных телохранителей. Его сопровождает Орда наёмников (используйте профили имперских гвардейцев со стр.370) со Численностью 25. Кроме того, Викрафта защищают две алхимеры (см. стр. XXX).

Кабал Ониксового шрама

Воины из этого кабала приметны ритуальным шрамом, в который вставлен совершенно чёрный камень. Кабалиты верят, что благодаря этому Та-Что-Жаждет будет медленнее поглощать их души. Тёмные эльдары знают множество входов и выходов из Паутины, что позволяют им бывать в самых разных частях Вопящего вихря. Сакгрейв – это одно из тех мест, где они бывают очень часто. Для людей появление эльдар – это лишь ещё один необъяснимый каприз непостоянной расы, но у Ониксового шрама есть причины держать свой анклав на планете. Во-первых, это удобно – на Сакгрейве сходится немало путей Паутины и здесь легко доставать рабов. Во-вторых – и это тщательно оберегаемая тайна – среди множества трофеев, что когда-то прибрали к рукам старые пиратские короли Сакгрейва, была чаша слоновой кости, хранящая в себе Прах Йенеш. Йенеш – это один из предков, которую комморрцы почитают как Тёмную музу, и прах которой имеет для них как символическое, так и практическое значение – если его удастся найти.

Ксеносы стараются держаться наособицу, а люди – тем более. Едва ли не каждый на Празднике может вспомнить какого-нибудь незадачливого посредника или наёмника, что подходил к этим капризным, непостоянным и обожающим убивать созданиям и предлагал свои услуги. Эти зловещие изящные фигуры часто бывают у Рабских столпов, где купаются в источаемых ими страданиях и меняют загадочные и смертоносные устройства на пару-тройку связок рабов. Купленные ими невольники – самые несчастные из всех несчастных, ибо им предстоит страдать ради наслаждения своих новых хозяев.

ОКРОВАВЛЕННЫЙ СИГНАЛ

Сигнал вокс-маяка ведёт вглубь Рыдающих чертогов, мимо километров прилавков. В конце концов, еретики попадут в пустынное захолустье Сакгрейва, которым по-настоящему не владеет даже Викрафт. Вокруг в охваченное бурями небо возносятся титанические полуразрушенные колонны, чьи разбитые вершины почти не видны из-за вездесущего дождя. Между колоннами пролегают широкие «улицы», усыпанные осколками камня. Жители Чертогов не бывают в этой части Сакгрейва, и мастеру стоит подчеркнуть, насколько тут тихо и безлюдно.

Если еретики не будут проваливать проверки Техпользования, они не собьются с пути. Пройдя добрых пять километров по извивающимся дорогам среди базальтовых столпов, они находят то, что искали.

Одна из колонн разрушена страшным ударом, а вся «улица» засыпана обломками. Где-то здесь лежит и источник сигнала – один из легендарных золотых кораблей К'сала.

Такие изящные хищные корабли создают на мире колдунов. Обитатели Вопящего вихря высоко ценят эти суда – они куда меньше большинства кораблей, способных входить в Варп. Тем не менее, малый размер несёт и свои недостатки – золотые корабли не только безоружны, но и гибнут вне варп-штормов, когда породившее их колдовство, и демонические дары, что позволят им действовать, угасают, и от судна остаётся лишь пыль да тела тех, кому не повезло быть на борту. Потому на эти чудесных судах можно странствовать лишь в псевдореальности Вопящего вихря.

Этот корабль уже никуда не полетит. В попытке приземлится, он врезался прямо в базальтовый столп и теперь его остов в несколько сот метров длиной лежит на горе обломков, полностью перекрывая проход. Пробравшись под приподнятый нос корабля, еретики могут увидеть выведенное тонкими буквами название – «Потоп». Кроме того, каждый, кто пройдет среднюю (+0) проверку Бдительности учует запах крови.

Люк взорван – вероятно, мельтабомбой. Когда вы входите внутрь, ваших ног касается разлитая по полу кровь. Пять расчленённых и частично уничтоженных трупов в лёгкой флак-броне валяются в шлюзе и проходе, в который он ведёт. На лицах убитых застыло выражение боли и ужаса – по крайней мере, на тех, где лица остались.

Быстро обыскав корабль, еретики найдут в дюжину убитых – явно рабов из экипажа «Потопа» и наёмников Граса. Их командир убит прямо на командном троне – его руки всё ещё лежат на панели управления

воксом.

Простая (+10) проверка Медики даст немного сведений о том, как погибли эти люди. На трупах найдутся ожоги, колотые и резаные раны, а также следы ударов и попаданий мощного энергетического оружия. Простая (+10) проверка Медики подскажет, что все были убиты примерно три часа назад, а также то, что нападавших было четверо – об этом говорит расположение трупов. Если еретики прошли эту проверку на две или больше ступеней успеха, они также обнаружат брызги крови, что принадлежала кому-то из нападавших (Кириону и Валстору, если это важно).

Поиск следа

Трупы совсем свежие. Неясно, с чего бы неведомым убийцам нападать на слуг, что возвращались из Рыдающих чертогов на «Потоп». В любом случае, самым логичным будет расспросить местных. Увы, еретики быстро поймут, что этот источник информации отнюдь не назовёшь полноводным. Как бы ни пытались еретики расспрашивать жителей Чертогов и сколько бы успехов не получили, содержательных ответов им не дадут. Местные будут отвечать примерно следующее:

- «Сегодня была очень сильная буря. Я ничего не услышал бы, даже если бы их убивали у меня на пороге»
- «Да сюда всё время приезжают иномирцы. Я не обращаю на них внимания. Помню, что недели две назад среди колонн спускался какой-то корабль, но о его экипаже я ничего не знаю»
- «Я тут о себе забочусь. Лучше не запоминать тех, до кого тебе дела нет.»
- «Я ничего не знаю, и тебе стоило бы сказать мне за это спасибо. Ответы – это всегда боль и смерть. Лучше просто уйди»
- «Ты можешь убить меня, но те, кто это сделали, поступят со мной ещё хуже, если я буду болтать»

Впрочем, лёгкая (+30) проверка Проницательности во время расспросов покажет, что местные страшно напуганы. Быть может, боятся еретиков, а может – кого-то другого. Своим ходом или благодаря чьей-то подсказке, еретики наконец поймут, что тот, кто убил людей Граса и захватил Цепь тирана, запугал местных и заставил их молчать.

Самый очевидный способ узнать остальное – это заставить все Рыдающие чертоги боятся себя больше убийц, которых тут уже нет. Это обычный образ действий в Вопящем вихре, так что мастеру стоит напомнить игрокам о тактике устрашения, если они сами об этом не подумают. Еретики могут поставить себя, благодаря нескольким описанным ниже событиям или самостоятельно придумать способ выбить ответы из местных. Когда мастер сочтёт, что еретики добыли достаточно сведений, он может перейти к разделу «Большее зло» на странице XXX.

Если еретики придумают блестящий способ добыть Цепь тирана, не развязывая местным языки, описанные ниже события станут необязательным способом лишний раз повысить Тёмную славу. В конце концов, кто будет тебя уважать, если ты покидаешь город, в котором кого-то другого боятся больше тебя?

Событие: участь предателя

Если еретики находятся возле рабских колонн, то после осмотра тел любой персонаж может предпринять сложную (-10) проверку Бдительности, а в случае успеха – заметить среди рабов несколько человек в заляпанной кровью униформе, один в один как у убитых слуг Пальмера Граса. Также мастер может разрешить персонажам, обладающим талантом Мнемоник предпринять простую (+10) проверку Интеллекта, как только они и осмотрят трупы, и побывают у Рабских столпов. Так или иначе, в оковах томятся пять слуг Граса. Кажется, кто-то захватил их в плен, а потом продал работорговцам, а на всякий случай – вырезал языки. Еретики всё ещё могут узнать у этих рабов что-то важное – например, при помощи психосил Телепатии или пергамента и пера с чернилами, хотя мастер может дать ход любой достаточно умной идее, что придёт в голову еретикам. Все выжившие – простые солдаты, не знающие полной картины. В отличие от местных, они более чем готовы рассказать о тех, кто изувечил их и продал в рабство.

Ниже кратко изложено всё, что знают пленники:

- «Потоп» был на обратном пути от Пьюрултиды. Он потерпел крушение на Сакгрейве больше двух недель назад. Те, что пережили падение, укрывались в остове корабля, но позже стали ходить в Рыдающие чертоги за припасами и развлечениями.
- Вчера их командир получил вокс-сообщение с орбиты. Он собрал всех своих людей в «Потопе» и приказал быть готовыми к эвакуации.
- Этим утром на «Потоп» пришли два космодесантника, женщина-еретех и ещё один мужчина. Какую бы сделку они не заключили с командиром выживших, исполнять её они не собирались. Была схватка, и троих из выживших вырубили ещё в начале боя. Очнулись они уже здесь – в цепях.
- Куда напавшие отправились дальше, выжившие не знают.

Если еретики захотят купить этих рабов себе, им потребуется проверка Тёмной славы с модификатором +0 (Средняя Доступность, количество – несколько штук). Если вам потребуются игромеханические характеристики пленников, воспользуйтесь профилями фанатичных культистов со странице 360.

Событие: лучшие воины в Чертогах

Не самый оригинальный, но надежный способ внушить обитателям Чертогов страх – это показать, что вы сильнее их самых грозных воинов. Мастер может решить, что громовержцы сами начнут чинить еретикам неприятности, напоминая, кто тут лучший. Проще всего их найти у Зубастой ямы или – проявив чуть больше терпения – в других частях Рыдающих чертогов. Равный бой подразумевает одного громовержца против каждого еретика-человека и трёх громовержцев против каждого космодесантника Хаоса. Впрочем, мастер может изменить сложность этого боя, изменив количество участников.

Каждый раунд боя, мастер должен бросать к10. Выпавшая десятка означает, что в ближайший громоотвод ударила молния и сделала молниемёты врагов опаснее. Впрочем, если среди еретиков есть два или больше космодесантников Хаоса, мастеру лучше постановить, что молния автоматически бьёт во втором раунде боя, а во всех последующих для неё достаточно выпадения 8-10, а не только 10. Громовержцы не глупы, и когда их молниемёты заряжаются, они начинают стрелять по космодесантникам, если есть такая возможность (потому что это самый верный способ уничтожить их). Громовержцы популярны в Чертогах и собравшаяся толпа будет подбадривать их криками. Если же победа начнёт ускользать из рук местных героев, над рядами зрителей повиснет гробовая тишина. Если еретики победят, оружейники и торговцы картами надолго замолкнут. Одного слова или грозного взгляда от еретиков-победителей хватит, чтобы зрители разбежались кто куда, как листья, подхваченные бурей.

Событие: комморрский князёк

Бейликс Ирешор – не архонт Ониксового шрама, но на Сакгрейве он остаётся самым высокопоставленным кабалитом и возглавляет поиски Праха Йенеш. Занятие это почти безнадёжное – фактически, Ирешор отправлен сюда в изгнание, и сам понимает это. Бейликс чередует поиски в Подземельях и размышления о своей несчастной судьбе. Тоска часто приводит его в Рыдающие чертоги, где можно почувствовать вкус боли и порадоваться тому, что ему самому не нужно жить под вечным дождём. Внушаемый Ирешором страх немного подбадривает комморрца, но в нём тут же просыпается жажда большего.

Ирешор ничего не хочет больше, чем устроить в Чертогах резню, наполнив их кровью, что будет литься обильнее дождя, и криками, что заглушат раскаты грома. Увы, искусные воины его кабала уступают сброду, которым командует Викрафт численностью сто к одному. Ирешор уверен, что это тоже часть оскорбления, что нанесли ему и его семье.

Как любой истиннорождённый, Ирешор полон гордыни, что только усиливается среди людей. Если комморрец будет прохаживаться по Чертогам одновременно с еретиками, им будет трудно не заметить его высокую, изящную фигуру, к которой никто из людей не осмеливается приближаться. Если кто-то из персонажей не пожелает отойти в сторону, Ирешор немедленно воспользуется этим предлогом, чтобы дать выход злобе. «Твоя вонь оскорбляет меня, существо. Извинись».

Ирешор намеревается сразиться с одним из еретиков, а не со всеми сразу. Если слепая злоба приведёт к тому, что комморрец откусит больше, чем сможет прожевать, он попытается сбежать. Если еретики прикончат опрометчивого князька, тот потратит достаточно Тёмной славы, чтобы сбежать с одной раной – например, ему на помощь могут поспеть другие кабалиты, а может еретики искренне, но ошибочно сочтут комморрца мёртвым. Загадочная наука тёмных эльдаров позволяет им воскрешать погибших сородичей даже из жалких лоскутков тела, а Ирешор заключил сделку с гемункулом, который возродит Бейликса, доведись ему умереть.

Событие: благосклонность сеньора

Сеньор Викрафт мало что знает о тех, кто убил людей Граса, но если он пообещает поддержать еретиков, местные перестанут запираться. И наоборот – стоит еретикам рассориться с Викрафтом, как всё их пребывание в Рыдающих чертогах превратиться в бесконечные стычки с охраной и наёмниками, жаждущими заслужить благосклонность сеньора.

Неведомый сеньор не любит строгих церемоний, и если еретики захотят поговорить с ним, то могут сами прийти к крепости, выстроенной из «Второго пламени». Один из охранников на мгновение сходит к своему господину, после чего вернётся и проводит персонажей в приёмную.

Вы входите в приёмную, которую легко принять за помещение пустотного крейсера. На полу лежит роскошный ковер, стены богато отделаны, на них висят царственные портреты, а индукционные жаровни справляются с сыростью. Викрафт внешне похож на офицера Флота – он даже носит эполеты – но в остальном его одежда и броня подходят для такого вероломного места как Сакгрейв. Под кожей сеньора видны голубые сосуды, а его светящиеся золотые глаза неестественно отражают свет ламп.

Викрафт не позволяет еретикам подойти близко, но жестом приказывает им оставаться у дверей (где стоит пара охранников), поддерживая безопасное расстояние. Сеньор вкушает пищу из традиционного для Сакгрейва столового прибора – деревянного ящичка,

открытого только с одной стороны, что не даёт возможному дождю испортить блюдо. Взор золотых глаз правителя Чертогов останавливается на каждом госте, чуть задерживаясь на обладателях психического дара.

Викрафт предоставляет еретикам начать разговор, а сам продолжает есть. Независимо от того, говорят его гости прямо или околичностями, сеньор понимает, что они что-то хотят от него – и, конечно, не против сам что-то от них получить. Когда персонажи объяснят, зачем они прибыли (если это не будет нечто нелепое или опасное для Викрафта), сеньор жестом прикажет подать угощение своим гостям. Еда внешне напоминает лепешки, а на вкус – оливки.

Сеньор начинает разговор с такой фразы:

– Я могу помочь вам. Вопрос, в том, почему мне стоит это делать?

Викрафт выдерживает паузу, ожидая ответа. Не получив такового, продолжает:

– Впрочем, у меня нет и причин мешать вам. Но если вы хотите заручиться моей помощью – вам стоит помнить, что ничего не даётся даром. У меня хватает дел, и если ваше появление мне никак не поможет, я не вижу нужды уделять вам больше внимания.

Викрафт явно готов помочь, но хочет получить услугу в ответ. Если еретики покажут, что готовы к сотрудничеству, сеньор продолжит:

– Вокруг такого как я всегда кружит больше хищников, чем стоило бы. Если вы поможете мне с моими делами, я помогу вам с вашими.

Если еретики готовы выслушать Викрафта, он расскажет об отвратительных мутантах, которых называет «струпокожими», и с которыми ему приходится воевать постоянно. Сакгрейв едва ли не кишит струпокожими. Это больше похоже на природную опасность, которую нельзя совершенно искоренить. Если банда струпокожих подбирается к обитаемой башне, это всегда приводит к нападению. Стоит полудюжине выродков напасть на кого-то, как неведомо откуда появляются полчища их сородичей. Так маленькая стоянка стягивает к себе целое войско, что нападает на окрестные поселения подобно орде дикарей.

Такую стоянку недавно заметили к северо-востоку от Чертогов, в глубине базальтовых колоннад (ещё дальше того места, где погиб «Потоп»). Большой отряд выродки обязательно заметят и бросятся наутёк, но несколько искусных воинов смогут истребить струпокожих до того как они станут серьёзной проблемой. Если еретики уничтожат лагерь выродков, сеньор Викрафт будет более чем готов помочь им в поисках убийц (или любом другом деле, о котором еретики заговорят с ним). Будучи верен своему слову, Викрафт не станет чинить неприятностей тем, кто отказались помочь ему – у него есть дела поинтереснее. Впрочем, если персонажи умудрились разгневать сеньора, он не будет сидеть сложа руки – см. раздел «Недовольство сеньора».

Нежеланное соперничество

Это столкновение подразумевает, что еретики оказались достаточно мудры, чтобы никому не рассказывать о том, что ищут Цепь тирана. Если Викрафт узнает, что на столь ценный артефакт так легко наложить руки, он попытается избавиться от еретиков и заполучить Цепь себе.

Коллекция Викрафта

Сам будучи жертвой жестоких сакгрейвских варпштормов, сеньор Викрафт как никто другой знает, сколькими разбившимися судами усыпана чёрная поверхность планеты – а их поистине много. Среди погибших кораблей есть и пиратские корыта, оставшиеся ещё со времен великой битвы с эльдарами тысячелетия назад, а есть и недавние жертвы – например, «Потоп». Экспедиции, что посылает Викрафт, больше не пытаются собрать рабочий корабль и выбраться с планеты; теперь его люди ищут другую добычу – звёздные карты. Такие документы мало кому нужны на самом Сакгрейве – вплоть до того, что даже сторонние разведчики порой сбывают Викрафту свои находки.

Если один или несколько еретиков захотят «одолжить» какой-нибудь экспонат из обширной коллекции Викрафта, сперва придётся попасть в хранилище. Как указано выше, можно пройти через главные двери – но чтобы всё прошло незаметно понадобиться способ отвлечь охрану или искусная ложь. Также еретики могут попытаться пролезть в хранилище незаметно (при помощи Встречной проверки Скрытности против Бдительности личной охраны Викрафта). Любой, кого заметят за попыткой кражи, мгновенно окажется в кольце стражи. Охранники используют профили имперских гвардейцев со страницы 370.

Если еретики сумели безо всяких происшествий попасть в хранилище, перед ними встаёт новый вопрос – много ли брать? Чем больше звёздных карт прикарманить, тем больше вероятность, что в них найдётся указание на что-то ценное. С другой стороны, Викрафт явно заметит пропажу нескольких стопок документов куда быстрее, чем исчезновение одной пачки отдельных карт – а едва заметив, немедленно заподозрит иномирцев, недавно явившихся в Чертоги. См. **таблицу 13-3 «Кража звёздных карт»,** чтобы определить риск и возможную добычу. Тёмная слава, которую можно при этом получить, идёт в дополнение к той, которую можно заработать, добыв карты в качестве собственной третьестепенной цели.

Таблица 13-3: Кража звёздных карт

Добыча	Награда	Риск
Пара бумаг	10% шанс получить +1 к Тёмной славе	Сеньор ничего не заметит ещё несколько месяцев и не заподозрит еретиков.
Несколько книг	+1 к Тёмной славе	Сеньор заметит кражу через 2к10 часов
Столько, сколько		
еретик сможет унести	+2 к Тёмной славе	Сеньор заметит кражу через 5к10 минут

Недовольство сеньора

У еретиков есть немало способов вызвать гнев Викрафта – например, сказать что-нибудь не то или попытаться обокрасть его (или успешно обокрасть). Буде такое случится, на еретиков станут охотиться по всем Рыдающим чертогам. Викрафт может отправить по их души наёмников-людей и ксеносов, собственную охрану или громовержцев. Как и большинство правителей в Вопящем вихре, Викрафт не прощает и не щадит тех, кто единожды перешёл ему дорогу. Если же еретики убьют сеньора, охота на них немедленно прекратиться, но тут же начнутся кровавые войны за викрафтово наследство; впрочем, последнее станет для еретиков лишь незначительным неудобством – одного убийства сеньора будет достаточно, чтобы местные затрепетали перед ними в ужасе и выложили всё, что знают.

Струпокожие выродки

Эти мутанты, обитающие на открытых Варпу землях Сакгрейва, когда-то были людьми – пугающее напоминание о судьбе всякого, кто не смог отыскать убежище от скверны. Каждый выродился по-своему, мутируя раз за разом по воле яростных бурь Сакгрейва и его уязвимости к волнам Варпа. Впрочем, даже у таких уродцев есть общие черты. У большинства толстая, безобразная, ороговевшая шкура, что помогает переживать бури. Те, кто не был рождён с зазубренными острыми зубами или не был одарён такими, затачивают собственные. Наконец, все выродки приметны налитыми кровью глазами – это результат уже не воздействия Имматериума, а долгой жизни почти без сна, вечно прерываемого сакгрейсвкими бурями.

Как большинство мутантов, струпокожие выродки сохраняют человеческий разум. Тем не менее, в них кипит ненависть к розовокожим, мягкотелым людишкам, что живут в почти райской безопасности древних башен. Нападая на Рыдающие чертоги или любое другое из множества сакгрейвских поселений, выродки грабят и мародёрствуют, но добыча для них вторична. В первую очередь это способ дать волю своей ярости.

Охота на струпокожих

Если еретики согласятся поохотиться на выродков, они могут воспользоваться подъёмником. Чтобы добраться до стоянки, персонажам придётся углубиться в лес из базальтовых столпов за пределами Рыдающих чертогов. Двигаться здесь ещё сложнее – на поверхность нередко выходят каменные выступы, повсюду стоят полуразрушенные давними обстрелами колоннады, воронки от попаданий и обломки.

Варп-шторм скроет приближение еретиков, а им будет очень просто обнаружить лагерь струпокожих на вершине каменного выступа. Выродки кинутся на еретиков, как только увидят. Бросьте против персонажей 4-8 струпокожих, использовав для них профиль мутантов-приспешников со страницы 360. Если в группе есть хотя бы один космодесантник Хаоса, мастеру стоит бросить против персонажей Орду с Численностью 30 (прибавляя к Численности ещё +5 за каждого космодесантника Хаоса среди персонажей сверх первого).

Какое-то взаимодействие со струпокожими, кроме боя, почти невозможно, и даже если еретики этого хотят, им придётся сперва пережить вспышку кровавой ярости выродков. Начиная со второго раунда боя, любой еретик может потратить полное действие на среднюю (+0) проверку Командования или Обаяния вместо атаки, чтобы убедить мутантов остановиться. Он получает к этой проверке бонус +10, если у него у самого есть заметные мутации. К четвёртому раунду, мутанты начнут впадать в неистовство, применяя одноимённый талант, и все переговоры будут бесполезны.

Если еретик успешно пройдёт описанную выше проверку, те струпокожие, что не получили урона, услышат то, что им говорят. Выродки ничего не знают ни о Цепи тирана, ни о посланниках Сейры, но если персонажи захотят устроить в Рыдающих чертогах кровавую баню, струпокожие готовы собрать немало сородичей.

БОЛЬШЕЕ ЗЛО

Мастер может делиться сведениями из этого раздела с еретиками не раньше, чем те заслужат страх и уважение в Рыдающих чертогах. Не рассказывайте всё сразу – информацию лучше подавать по кусочкам. Если мастер станет награждать еретиков толикой сведений всякий раз, когда они произведут впечатление на местных, игроки смогут стращать сакгрейвцев до тех пор, пока не удовлетворятся ответами. Еретики могут рвануть в Каденциевые подземелья, как только их упомянут или вообще шагу не сделать из Рыдающих чертогов, пока не узнают всё о каждом из своих соперников. Ниже приведено несколько примеров того, что еретики могут услышать, развязав местным языки.

- «Я просто видел тут одну группу иномирцев. Четыре человека. Они были здесь вчера, но я не знаю, где они сейчас»
- «Они выглядели довольно грозно, вроде вас. Я слышал, они немало крови пролили, прежде чем уйти»
- «Говорят, у них есть убежище неподалёку отсюда, в Разрисованном зиккурате. Не знаю, как они попали туда. Туда не пролезть ещё со времен войны»
- «Они прошли по Каденциевым подземельям. Вся планета изъедена ходами и туннелями, а Подземелья – это только верхний ярус. Но не думайте, что «близко к поверхности», значит «безопасно»
- «Среди них была техножрица – или техноеретичка. У неё была целая куча карт»
- «Среди них был колдун. Он заставлял цепи подниматься с земли и душить людей до смерти. Не знаю, что хуже – то, что он людей убивал, или то, что он делал это просто, чтобы забрать у них укрытие от дождя»
- «Среди них был один космодесантник с посохом. На нём был полуночно-синий доспех и угольно-серая ряса»
- «А второй космодесантник был в красном и золотом. Но на доспехе у него не было никаких гербов, и никто не слышал, чтобы он хоть слово сказал»

Закончив разговоры с местными, еретики будут знать, что группа, похитившая Цепь, сбежала в Подземелья и, возможно, направилась к Разрисованному зиккурату.

Всё, что нужно для охоты

В Рыдающих чертогах можно найти много полезного для погони. Успешная проверка Тёмной славы позволит нанять наёмников или проводника по Подземельям. Если никто из еретиков не умеет идти по следу, может помочь проводник или охотничий зверь – такого можно купить у Рабских столпов. Это может быть обычный пёс или жутковатая насекомоподобная трёхногая гончая. Зверь даёт бонус +10 к любым проверкам, предпринятым для того, чтобы взять след.

КАДЕНЦИЕВЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Поверхность Сакгрейва покрыта колоннадами, столпами и огромными крепостями, частично разрушенными во время давней войны с эльдарами, а под землей проходит множество ходов и туннелей. Каденциевые подземелья – это часть верхнего яруса. Местные жители считают их не такими страшными, как нижние уровни, но думать, что здесь безопасно – значит, совершать смертельно большую ошибку. Боевые звери, твари пиратов, пленники и плоды генетических экспериментов, появившиеся после падения Сакгрейва из Варпа или пустоты, нашли убежище в Подземельях, и никто не скажет, что они таятся лишь на нижних уровнях. Когда еретики войдут в Каденциевые подземелья, зачитайте или перескажите следующее:

Кратчайший путь из Рыдающих чертогов в Каденциевые подземелья – это ещё одна воронка. Стоя на её краю, вы понимаете, откуда она взялась – причиной тому стала врезавшаяся в основание крепости, но не взорвавшаяся эльдарская торпеда, пробившая за собой длинный туннель.

Вы спускаетесь на дно кратера, входите в туннель, пролезаете через разбитый корпус торпеды и прыгаете в дыру, которая ведёт в полуобвалившийся туннель. Перед вами длинный коридор – сырой, затхлый и холодный.

Если любой еретик обладает умением Выживание, он может использовать его, чтобы взять след. Если умения ни у кого нет, а игроки не позаботились о проводнике или охотничьем звере, мастер может позволить им как-нибудь изобретательно применить Навигацию, Логику или психосилы.

В этом разделе описано несколько событий, что мастер может использовать в любом порядке, но «Тайник» лучше сделать последним. В зависимости от желаемого темпа игры, мастер может сделать описанные ниже места неминуемой частью пути или необязательными ответвлениями маршрута. Помните, что хотя большая часть столкновений может перерасти в сражения, это необязательно. Мастер может своей волей избежать части боёв, чтобы не утомлять игроков и не дать еретикам прийти к финалу сговора израненными до полусмерти.

Помещение 1: Наследие войны

Эта комната явно создана относительно недавними обитателями Подземелий – вход в неё предназначен для людей. Тяжёлая металлическая дверь заперта на замок – чтобы его вскрыть, потребуется рутинная (+20) проверка Безопасности. Комната за дверью представляет собой нечто вроде оружейной. Почти всё, что здесь хранится – сломано или пришло в негодность за тысячелетия небрежения.

Повсюду валяются сломанные болтеры, эфесы без клинков, изъеденные ржавчиной доспехи. Будь это оружие в порядке, его бы хватило на то, чтобы вооружить сотню человек. В центре комнаты возвышается самый пугающий и самый бесполезный экспонат. Крупное медное тулово покрыто паутиной трещин и почти почернело от ржавчины и копоти. Тем не менее, ошибиться невозможно – это джаггернаут.

Демонический зверь куда опаснее, чем выглядит. Если один из еретиков подойдёт слишком близко, его жизненная энергия пробудит демона от столетий сна. В его пустых глазах внезапно вспыхнет пламя. Чудовище очень долго спало, и теперь оно жаждет боя. Профиль джаггернаута вы найдете на странице 355.

Помещение 2: Анклав кабала

Эльдары Ониксового шрама не вмешиваются в распри сакгрейвских банд, лишь изредка принимая участие в жестоких сражениях, чем отчасти утоляют вечную жажду чужих страданий. Их подземный анклав – это тихая гавань, где комморрцы могут неспешно наслаждаться пытками рабов и пленников. Они выбрали для себя именно это место, потому что здесь есть портал в Паутину, что даёт эльдарам ещё больше причин не пускать сюда чужаков. Если еретики войдут в анклав, зачитайте или перескажите следующее:

Вы проходите через ворота и оказываетесь в большом зале, где вместо вездесущих камня и руин повсюду кровь и трупы. По стенам развешаны дергающиеся тела пленников, удерживаемых на границе жизни и смерти, и светящиеся орудия пыток. Немалую часть комнаты занимает изящная арка – явно некий ксенотех. Несколько кабалитов отвлекаются от своих развлечений и, завидев еретиков, тянутся к оружию.

Персонажи, обладающие Запретным знанием (Варп или Ксеносы), могут предпринять простую (+10) проверку этого умения, чтобы узнать в ксенотехе отключенный портал. Если еретики не побеждали Бейликса Ирешора раньше, он и его воины нападут на персонажей немедленно (профили кабалитов и мандрагор см. стр. 373, профиль Ирешора – стр. XXX). Если среди персонажей есть только люди, отряд Бейликса будет состоять из четырёх воинов-кабалитов и одной мандрагоры, которая попытается скрыться (ей потребуется Встречная проверка Скрытности) и ударить исподтишка на третий раунд боя. Если в группе есть хотя бы один космодесантник Хаоса, мандрагор окажется две, и обе нападут исключительно на него. Если в группе два или больше падших астартес, оставьте только

одну мандрагору, но замените отдельных кабалитов на Орду с Численностью 25.

Также, если Ирешор уже сталкивался с еретиками и убежал от них, он не захочет сражаться во второй раз и жестом велит своим воинам не нападать. Ирешор может предложить переговоры и просто потому что мастер не хочет превращать в сражение и это событие. Зачитайте или перескажите следующее (если еретики уже сталкивались с комморрцем, кое-что придётся сильно перефразировать):

Беловолосый командир тёмных эльдаров, не теряя страшно высокомерного выражения лица, приветствует вас, и его воины опускают оружие.
– Люди. – Усмехается ксенос. – Так мило, что вы решили навестить меня в моём роскошном поместье. – Он указывает на голые камни и освежёванные тела. – Я слышал, что вы ищете кого-то, кто сам прошёл через Подземелья. – Продолжает он с шипением. – Здесь вы их не найдёте. Впрочем, для банды дикарей вы неплохо себя показали. Я тоже кое-что ищу в этих лабиринтах – пустяковую, но памятную для моего народа безделушку. Мы могли бы помочь друг другу.

Ирешор говорит о Прахе Йенеш. Последнее, что ему нужно – чтобы люди, с которыми он явно не сможет легко справиться, мешали поискам драгоценной реликвии. Он не уверен, что сможет отнять Прах силой, но у него есть, что предложить взамен. На Сакгрейве кабал располагает парой «Губителей». Эти штурмовые суда могут сбить любой челнок, который спустится, чтобы забрать посланников Сейры и Цепь тирана. Такую же сделку Ирешор предложит, если еретики одолеют его и других кабалитов здесь и сейчас – в последний миг эльдар крикнет, что готов сотрудничать. Если персонажи согласятся на его предложение, Ирешор пошлёт одного из своих кабалитов – Сорета Бессердечного – вместе с ними, дабы поискать Прах. В бою Сорет будет подчиняться приказам помазанника группы, как если бы был слугой. Он использует профиль воина-кабалита со страницы 373.

Помещение 3: Мудрость мёртвых

На первый взгляд эта комната похожа на какой-то зловещий могильник. Вдоль стен стоят стеллажи, на которых лежит множество черепов, высушенных рук, костей и других останков. Ещё несколько подобных предметов лежат на отдельных пьедесталах, расставленных по комнате. Кажется, что воздух наполняет неразборчивый гул.

Впрочем, если приглядеться получше, то станет очевидно, что здесь есть не только останки. Хватает и других не менее странных вещей – например, локон волос, выдох, пойманный в хрустальный флакон, чаша, полная слёз. Понемногу в неумолчном шуме становятся различимы сотни отдельных голосов – по одному на каждый предмет. Это хранилище знаний, библиотека, где вместо книг – голоса.

Любой, кто возьмёт какой-нибудь предмет, немедленно почувствует, что его наполняет новое знание. Какое угодно – фаланга пальца может рассказать о природе Варпа, а лежащий рядом кусок кожи – хранить историю мёртвого мира. Если еретик попытается вынести предмет из комнаты, он «замолчит» как только пересечёт порог. Кроме того, если еретик будет держать предмет в руках больше нескольких минут и не будет в это время покидать комнату, он почувствует странное покалывание. Знания жаждут свободы и, как только предоставляется возможность, они пытаются завладеть частицей разума еретика, чтобы покинуть хранилище. Это может быть полезно для самого персонажа – возможно, игроки захотят, чтобы каждый взял с собой такого «пассажира».

Принятие в себя знания приносит 1к5 очков порчи и позволяет получить один ранг в любом Обыденном, Учёном или Запретном знании. очки Опыта тратить не требуется, но знание выбирает мастер. Он может определить его случайно или дать персонажам то, что пригодится в будущих кампаниях.

Помещение 4: Тайник

Прихотливая ксеноруна отмечает квадратную плитку среди руин. Если кто-то из еретиков знает о тайнике, он узнает символ, едва заметив его (для чего требуется пройти рутинную (+20) проверку Бдительности). Увы, больше здесь ничего нет – ни двери, ни комнаты, в которой могло бы храниться сокровище.

Более тщательный осмотр покажет, что вокруг камня с руной нанесён тонкий узор. Если еретик не умеет читать, полагаясь на чувство прикосновения, ему нужно найти какой-то способ разобрать отметки – например, наполнив узор чем-то тёмным (кровью или землей) или скопировать притиранием.

Выбитый узор – это цепочка таинственных символов, описывающих краткий ритуал особой связи. Чтобы правильно исполнить его, требуется успех в простой (+10) проверке Запретного знания (Варп). За проведение обряда, каждый участник получает одно очко порчи, а отмеченный руной камень пропадает, открывая глубокую нишу в полу. Что будет лежать внутри – решать мастеру, но это зависеть от того, куда он хочет повести сюжет. Два самых очевидных варианта – демоническое оружие или Прах Йенеш, покоящийся в небольшой чаше, явно ксенопроисхождения.

Если мастер решит, что в тайнике хранилось демоническое оружие, он может воспользоваться описанным ниже. Это Страдные ножи Хатаксиса, пара длинных разделочных ножей, покоящихся в простых кожаных чехлах. Оба клинка одержимы голубыми ужасами, что когда-то были одним розовым ужасом. Теперь каждый заключён в отдельном клинке и лишён шанса воссоединиться с собратом. Каждый из страдных ножей – это демоническое оружие с атрибутами «Иллюзорное» и «Немыслимо острое». Они имеют следующий профиль: холодное оружие, 1к5+3 Р, ББ 0, Сбалансированное, Оружие Варпа, выглядит совершенно обычным, если не пройти тяжёлую (-20) проверку Бдительности, а также накладывает штраф -10 на все попытки парировать их атаки или уклониться от них). Если же клинки попадут в руки к двум разным людям, они должны будут каждые двадцать четыре часа проходить тяжёлую (-20) проверку Силы воли или подчиняться желанию выследить владельца другого клинка, убить его и завладеть вторым страдным ножом (так голубые ужасы подбивают владельцев воссоединить их). Даже если носитель клинка

пройдёт эту проверку, его будет переполнять беспричинная ненависть к владельцу второго клинка.

Также еретики могут попытаться обойти защиту грубой силой. Мощная взрывчатка или выстрел из мельты могут уничтожить охранные символы на полу. Тем не менее, срыв печатей создаёт разлом в пространстве и времени. Каждый в непосредственной близости получает 1к5 очков порчи, а мастер может натравить на персонажей стаю фурий (см. профиль адского роя на стр. 351).

Зиккурат

Разрисованный зиккурат – это крупная, многоэтажная каменная крепость, примерно в двадцати километрах от Рыдающих чертогов. Бывший дом целых поколений пиратских королей (и даже одного или двух неведомых маркграфов) пережил эльдарский обстрел куда лучше многих других строений. Случайное попадание лэнса разрушило вход, расплавив камень – кажется, что внутрь прохода вообще нет. Неудивительно, что тайны Разрисованного зиккурата пока не разошлись среди охотников за сокровищами. Тем не менее, в Зиккурат есть и ещё один вход, неизвестный большинству обитателей Рыдающих чертогов. Извилистая череда коридоров в Каденциевых подземельях ведёт в самое сердце колосса.

Путь посланников Сейры лежит в Разрисованный зиккурат. Рубида узнала об этой дороге, «расспросив» одного из тех, кто был похож на охотника за сокровищами ещё до нападения на «Потоп». Зиккурат послужил посланникам Сейры штаб-квартирой, а Серповидная платформа на его вершине – посадочной площадкой, благодаря которой им не пришлось сажать челнок рядом с Рыдающими чертогами, и лишний раз попадаться на глаза.

Посланники Сейры прибыли на Сакгрейв на транспортнике, что вёз рабов на Выработки. Увы, им не удалось убедить капитана подождать их на орбите, и теперь им нужен иной способ выбраться с планеты. Сейра послала за своим людьми другой корабль, но он пока в пути и его придётся ждать.

Идя по следам посланников Сейры, еретики могут сперва и не понять, что до них в Зиккурате уже кто-то побывал. Впрочем, скоро подземные туннели выведут персонажей в главные помещения крепости. Зачитайте или перескажите следующее:

> *Вы делаете шаг через очередную каменную арку и попадаете в залу, что резко отличается от тех, что вы видели по пути сюда. Эта комната суха и огромна настолько, что титан мог бы ходить внутри, не задевая потолок. Стены покрыты выцветшими фресками и пыльными гобеленами. Пыль плотно покрывает и пол – исключая лишь одну дорожку, ведущую от дверей, через которые вы прошли, к большим двустворчатым воротам с противоположной стороны. Кто-то здесь ходил – совсем недавно, и он был не один.*

Как и в Подземельях, большая часть Зиккурата – это огромные, пустующие залы и коридоры. Тем не менее, в этой крепости есть несколько мест, достойных внимания еретиков. Посланники Сейры же поджидают их на Серповидной платформе, что расположена на вершине Зиккурата.

Генетисская лаборатория

О еретических опытах с манипуляцией генами, что ставил последний герцог Сакгрейвский и его династия, ходят легенды. Эта лаборатория – лишь одно из множества подобных мест, где проводили эксперименты и создавали чудовищ для зверинцев. Гибриды, что заключены в баках и схемы их скрещивания, висящие по стенам, заставили бы зарыдать любого правоверного техножреца.

К счастью, сейчас здесь никого нет. На первый взгляд, лаборатория заслуживает внимания лишь как выставка ужасов. Однако, еретик, что тщательно изучит инфогробницы и прочтёт указания, может предпринять среднюю (+0) проверку Запретного знания (Адептус Механикус). В случае успеха персонаж осознает, что будь у него время, он мог бы довести до завершения последний труд сакгрейвского герцога – создание идеального клона самого герцога, даже наделённого воспоминаниями оригинала. Такая работа может иметь лишь академический интерес, а может привести к чему-то большему. Если кто и знает, что сейчас «Кассеркратч», чьи трюмы ломятся от сокровищ пиратских королей – то это герцог.

Алхимера

В своё время короли Сакгрейва создали в генетисских лабораториях множество чудовищ. Впрочем, почти все их порождения или уже погибли или разбрелись по другим залам и подземельям. Алхимер создавали как стражей для личных покоев знатных

людей. Эти сплавы человека и машины, плоти и металла, и по сей день патрулируют покинутый Зиккурат, повинуясь не до конца выветрившимся приказам. С полдюжины таких существ бродят вокруг – еретики могут увидеть их по одиночке или небольшими группами. Когда персонажи в первый раз сталкиваются с алхимерой, зачитайте или перескажите следующее:

Вы лицом к лицу сталкиваетесь с существом – частично механической горгульей, частично диким человеком. Его серая кожа покрыта ржавыми металлическими пластинами и осколками камня. Тварь разевает стальную пасть и испускает яростный вой. Этот звук похож на визг бешеного зверя и скрежет металла, звучащие через вокс.

Бархатная приёмная

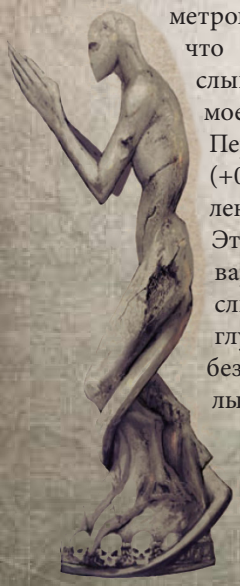
Роскошная мебель и гобелены в этой комнате уже обратились в прах, но её главное украшение – статуи у стен – остались в целости и сохранности. Зачитайте или перескажите следующее:

Со стен на вас взирают жуткие каменные лица. Вы понимаете, что, вероятно, каждая статуя изображает какого-то бога. Здесь есть ухмыляющийся орк, исполинский глаз... Кто-то похожий на человека – худощавый и смеющийся. Огромный, свившийся кольцами дракон и мохнатый волк... Мимо вас проходит целая галерея богов. Кое-где она подпорчена трещинами, что вызвал обстрел планеты.

Из девяносто девяти изображений, тринадцать расплавлены или разбиты на такие куски, что уже не узнать, кто был на них изображён. Восемьдесят пять оставшихся высечены из кроваво-красного мрамора, а последняя – из жемчужно-белого.

Вопрошающий идол

У дальней стены, лицом ко входу, стоит самый маленький идол. Он врезан в стену, как и все остальные статуи, но отличается от них белизной и размером – он всего фут высотой. Неясно, кого изображает идол – он похож на человека с двумя суставами в ногах. От статуэтки исходит ощущение мягкой, успокаивающей силы. Любой, кто подойдет к идолу на пять метров, преисполнится убеждённости, что изображенный здесь бог может слышать его и готов исполнить самое сокровенное желание просителя. Персонаж должен пройти среднюю (+0) проверку Силы воли или немедленно выпалить идолу своё желание. Это покажет его слабость перед товарищами, но миг спустя все, кто слышал слова еретика, осознают в глубинах своих душ, что где-то в безднах Вопящего вихря что-то услышало просьбу.



Идола можно забрать – это единственная статуя, которую можно унести. Больше он не будет заставлять кого-либо поверять ему свои сокровенные желания. Тем не менее, тот, кто обратился к идолу с просьбой, чувствует необходимость держать статуэтку при себе. Последствия этого столкновения выходят за рамки приключения. Мастер может использовать его как отправную точку будущих сюжетов.

Серповидная платформа

Пиратская империя выстроила полукруглую посадочную площадку в зоне относительного спокойствия вечно ярящихся бурь Сакгрейва. Здесь можно безопасно посадить корабль, не попав под немудрёные авгуры Рыдающих чертогов, и именно здесь посланники Сейры ждут свой транспорт.

К счастью для еретиков, корабль пока не прибыл (возможно, виной тому стал Ониксовый шрам). Впрочем, у посланцев Сейры могло быть время укрепить позиции – зависит от того, как проходила погоня. Готовность соперников зависит от следующих аспектов:

- Насколько быстро еретики взяли след?
- Тратили ли еретики время, бродя по Каденциевым подземельям?
- Сделали ли еретики ещё что-либо, что может замедлить или ускорить погоню?

Решив, сколько времени было на подготовку у посланников Сейры, мастер решает, какие приготовление те успели сделать. Примерами могут служить:

- Укрытия из прочных обломков
- Ловушки или засада
- Наспех сооружённые огневые точки с тяжёлыми стабберами, которые соперники сняли со старых башен

Прежде чем начнётся бой, еретикам предстоит решить, как они хотят подобраться к врагу. Посланники Сейры будут действовать осторожно и тянуть время, отстреливаясь из укрытий, и перейдут в ближний бой, только если еретики будут намного превосходить их огневой мощью. Соперники ждут челнок, который прибудет на платформу через 1к5+5 раундов после начала боя. В тот же миг посланники Сейры бросятся внутрь. Впрочем, если еретики договорились с Бейликсом, челнок покажется из туч, объятый пламенем и врежется в стену Зиккурата, пав жертвой тёмноэльдарских «Губителей». Лишённые путей отхода посланники Сейры будут сражаться до смерти.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ ЕРЕТИКОВ

Если еретики одолеют врагов, они смогут забрать Цепь тирана. Им предстоит решить, как поступить с посланниками Сейры (ведь их соперники имеют достаточно Тёмной славы, чтобы избежать смерти, так что любой из них может выжить, если мастер захочет этого). Убить соперников – это простое и окончательное решение, но правильные слова могут сделать их них союзников или слуг. Если же в бою на Серповидной платформе еретики потерпят поражение, выжившие позже очнутся там и столкнутся со всеми последствиями проваленного сговора.

Бурная судьба

Главной проблемой еретиков станет побег с Сакгрейва. Если корабль посланников Сейры всё ещё здесь, персонажи могут попытаться перехватить его. Если нет – еретикам придётся искать другой путь, что

для столь находчивых героев не должно составить большой проблемы.

Кроме того, теперь в их руках Цепь тирана. Самый логичный следующий шаг – лететь на Пьюрултиду и сплотить чумные племена. Вот только готовы ли еретики отправиться во Внутреннее кольцо и, возможно, прогневать Чумного бога? Понимают ли они вообще, что будут делать с воинствами, что присягнут им?

Кроме того, еретики нажили себе врага – Сейру Лишённую. Впрочем, они и сами могут об этом не знать. Кабал Ониксового шрама мог найти или не найти свою реликвию, а если её уже прибрали к рукам еретики, им стоит подумать, что можно вытребовать у тёмных эльдаров взамен.

ПРИЛОЖЕНИЕ: НИП

Описанные ниже НИП встречаются в ходе приключения. Считается, что каждый из них обладает талантами «Владения оружием», необходимыми для того, чтобы использовать указанное у них оружие, даже если этот талант не указан в соответствующей графе.

Бейликс Ирешор

Изгнанник-тёмный эльдар, странствующий по Рыдающим чертогам

Бейликс Ирешор (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
50	45	40	40	60 (9)	40	40	50	33	20

Скорость передвижения: 9/18/27/56
Количество ран: 15
Броня: торс, руки и ноги по 3
Общий БВ: 5
Очки Тёмной славы: 2

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +10, Выживание (Инт), Допрос (СВ) +10, Запугивание (Сил), Командование (Общ) +10, Ловкость рук (Лов), Обман (Общ), Парирование (ББ) +10, Проницательность (Вос), Скрытность (Лов), Уклонение (Лов) +10, Языкознание (Низкий готический, Эльдарский) (Инт)

Таланты: Кошачье приземление, Ледяное сердце, Мастер рукопашной, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Подскок, Презрение к слабакам, Спринт, Быстрая атака, Трудная мишень, Шаг в сторону

Особенности: Сверхъестественная ловкость (+3)

Броня: ячеистая ксеноброня (торс, руки и ноги 3).

Оружие: агонизатор (1к10+8 Э, ББ 5, Разящее (8), Силовое поле), осколковый пистолет (30 м., 1/5/10, 1к10 Р, ББ 2, Маг 40, 2 ПД, Надёжное, Отравленное)

Снаряжение: нет.

Сеньор Викрафт

Хитроумный «неведомый сеньор», что правит Рыдающими чертогами.

Викрафт (Босс)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
45	40	35	40 (5)	38	45	48	43	47	30

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 15
Броня: торс, руки, ноги 3
Общий БВ: 5
Очки Тёмной славы: 3

Умения: Бдительность (Вос), Запугивание (Сил), Командование (Общ) +10, Навигация (Звёздная) (Инт) +10, Обаяние (Общ), Обман (Общ), Обыденное знание (Вопящий вихрь, Империум, Имперский Флот) (Инт), Парирование (ББ) +10, Техпользование (Инт), Псичувство (Вос), Дознание (Общ), Коммерция (Инт) +10, Уклонение (Лов), Управление (Пустотные корабли) (Инт), Языкознание (Низкий готический, Высокий готический, Жаргон пустотников) (Инт)

Таланты: Аура власти, Быстрое выхватывание, Дальновидность, Железная челюсть, Могучий разум, Молниеносная атака, Связи (Преступники), Сопротивляемость (Страх), Быстрая атака, Чуткий сон.

Особенности и дары: Сверхъестественная Выносливость (+1)

Броня: лёгкий флак-плащ (торс, руки, ноги 3).

Оружие: плазменный пистолет (пистолет, 30 м, 1/2/-, 1к10+7 Э, ББ 8, Маг10, 3 ПД), силовой меч (холодное оружие , 1к10+ 9 Э, ББ 5, Сбалансированное, Силовое поле).

Снаряжение: стеклянный талисман.

Дары богов (Частица демона, Око Хаоса): дары, коих удостоен Викрафт, приносят ему умение «Псичувство» и невероятную стойкость (отражена в особенностях).

Посланник Сейры: Кирион Таал

Кирион наделён могучим психическим даром – и это единственная причина, по которой остальные терпят этого высокомерного гордеца.

Кирион Таал (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
42	35	35	32	36	34	35	50	36	21

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 14
Броня: всё по 3
Общий БВ: 3
Очки Тёмной славы: 2

Умения: Бдительность (Вос), Запретное знание (Псайкеры) (Инт), Обман (Общ), Обыденное знание (Вопящий вихрь, Техника) (Инт), Псичувство (Вос)

+10, Уклонение (Лов), Языкознание (Низкий готический) (Инт)

Таланты: Варп-блок, Владение оружием (Простое, Твердотельное), Дитя Варпа (Призрачный ветер), Пси-рейтинг (4), Всё видавший

Особенности: Псайкер

Броня: флак-плащ (руки, торс, ноги 3).

Оружие: револьвер (пистолет, 30 м., 1/-/-, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 2, 2 ПД, Надёжное), мономеч бритвенной остроты (холодное оружие, 1к10+5 Р, ББ 2, Сбалансированное, Бритвенной остроты).

Психосилы: «Клетка скверны», «Телекинетический щит», «Искажение времени», «Ветер Хаоса» (Таал считается неприсоединившимся и обладает 35 очками Порчи)

Снаряжение: пси-фокус, инфопланшет

Дары богов (Око Хаоса): глаза Таала постоянно светятся эфирным зелёным светом, ибо он зрит потоки Варпа. Таал получает бонус +10 к проверкам «Психувства» (этот бонус уже учтён в перечне его умений).

Посланник Сейры: Крайт

Крайт – это тихий, сдержанный, молчаливый берсеркер.

Крайт (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
47	45	(9) 50	(8) 40	40	36	39	40	29	20

Скорость передвижения: 2/4/8/16

Количество ран: 22

Броня: всё по 8, торс 10

Общий БВ: 8

Очки Тёмной славы: 2

Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Безопасность (Инт), Выживание (Инт) +10, Запретное знание (Адептус Астартес, Ересь Гора и Долгая война) (Инт), Навигация (Наземная), Обыденное знание (Война) (Инт), Парирование (ББ) +10, Уклонение (Лов), Управление (Наземное) (Инт), Языкознание (Инт)

Таланты: Амбидекстрия, Бой вслепую, Бугрящиеся бицепсы, Быстрое выхватывание, Верный удар, Владение легионным оружием, Кулачный боец, Ненависть (Адептус Астартес), Обострённые чувства (Зрение, Слух), Офицерское оружие, Парное оружие, Сопротивляемость (Жара, Холод, Токсины), Стальные нервы, Всё видавший

Особенности: Амфибия, Имплантаты Космического Десанта, Сверхъестественная Выносливость (+4), Сверхъестественная Сила (+4)

Броня: легионный силовой доспех (все 8, торс 10)

Оружие: легионный силовой меч (холодное оружие, 1к10+15 Р, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле), легионный болт-пистолет (пистолет, 100 м., 1/2/-, 1к10+9 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Надёжное, Разрывающее), легионный боевой нож (холодное оружие , 1к10+9, ББ 0), четыре легионных фраг-гранаты (метательное, 27 м., 1/-/-, 2к10+2 В, ББ 0, Взрыв (4))

Дары богов (Нет): Крайт пока не удостоился ни одного дара.

Посланник Сейры: Ловен Валстор

Валстор – космодесантник Хаоса и колдун, для которого вырывать мысли врагов из их голов – это наслаждение.

Валстор (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
41	42	(7) 37	(8) 41	38	40	43	45	20	24

Скорость передвижения: 3/6/9/18

Количество ран: 18

Броня: всё по 6

Общий БВ: 8

Очки Тёмной славы: 2

Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Запретное знание (Адептус Астартес, Ересь Гора и Долгая война, Псайкеры) (Инт), Навигация (Наземная), Обыденное знание (Война) (Инт), Парирование (ББ), Проницательность (Вос), Псичувство (Вос), Уклонение (Лов) +10, Учёное знание (Оккультизм) (Инт), Языкознание (Инт)

Таланты: Амбидекстрия, Бугрящиеся бицепсы, Быстрое выхватывание, Владение легионным оружием, Каменная кожа, Кулачный боец, Медитация, Обострённые чувства (Зрение, Слух), Пси-рейтинг (3), Сопротивляемость (Жара, Холод, Токсины), Стальные нервы

Особенности: Амфибия, Имплантаты Космического Десанта, Псайкер, Сверхъестественная Выносливость (+4), Сверхъестественная Сила (+4)

Броня: легионный силовой доспех

Оружие: психосиловой посох (холодное оружие, 1к10+7 У, ББ 0, Сбалансированное, Психосиловое), легионный болтер (100 м., 1/3/-, 1к10+9 В, ББ 4, Маг 24, ПД, Надёжное, Разрывающее)

Психосилы: «Стрела рока», «Вторжение в разум»

Снаряжение: пси-фокус, талисманы

Дары богов (Каменное сердце): Валстор бесстрашен – его ненормальная отвага рождена Варпом. Уровень особенности Страх у любых существ и явлений, с которыми сталкивается Валстор, падает на 1 (а Страх (1) и вовсе не оказывает на него воздействия). Кроме того, будучи преданным Тзинчу, Валстор совершенно невосприимчив к страху, что вызывают психосилы.

Посланница Сейры: Рубида

Рубида – командир посланников Сейры и не последняя в своём искусстве техножрица.

Рубида (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
35	37	31	50	28	49	35	39	32	29

Скорость передвижения: 2/4/8/16

Количество ран: 18

Общий БВ: 5

Очки Тёмной славы: 2

Умения: Бдительность (Вос), Безопасность (Инт), Запретное знание (Адептус Механикус, Археотех, Ксеносы) (Инт), Логика (Инт), Обыденное знание (Адептус Механикус, Вопящий вихрь, Пространство Коронус, Техника) (Инт), Парирование (ББ), Техпользование (Инт) +10, Ремесло (Оружейник, Криптограф), Учёное знание (Химия) (Инт), Языкознание (Низкий готический) (Инт)

Таланты: Враг (Адептус Механикус), Дальновидность, Крепкий орешек, Механодендрит (Вспомогательный), Мнемоник, Оружейник, Ритуал освобождения, Светоносный удар, Быстрая атака.

Особенности: Ночное зрение, Машина (4), Имплантаты Механикус

Броня: скрытые бронепластины (все по 2)

Оружие: порабощённый пглазмаган (лёгкое, 90 м., 1/2/-, 1к10+8 Э, ББ 10, Маг 20, 5 ПД, Максимальный режим), конденсаторы люминена (холодное оружие, 1к10+4 Э, ББ 2, Шоковое)

Снаряжение: ауспик, комби-инструмент, инфопланшет, ассимиляция Механикус (3), имплантаты Механикус, конденсаторы люминена, мультиключ, осквернённые масла, несколько карт сокровищ.

Дары богов (Механоид): тело Рубиды стало неотделимо от её кибернетических имплантатов. Показатель её особенности «Машина» увеличивается на +1 (уже включено в профиль), а поскольку она предана Тзинчу, то получает бонус +10 к проверкам «Бдительности»).

Громовержец

Громовержцы – это наёмники из Рыдающих чертогов. Мастер может использовать их как отдельных противников или собрать в орду.

Громовержец (Рядовой)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
35	35	35	42	33	24	30	40	28	- -

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 14 или стойкость: 25
Броня: всё по 6
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Вос), Запугивание (Сил), Обыденное знание (Вопящий вихрь), Уклонение (Лов), Языкознание (Низкий готический) (Инт)
Таланты: Владение оружием (Лазерное, Простое, Цепное, Шоковое), Владение экзотическим оружием (Молниемёт), Крепкий орешек, Сопротивляемость (Страх)
Броня: кожаный жилет (торс 1).
Оружие: короткий цепной меч (холодное оружие, 1к10+4 Р, ББ 2, Разрывающее), молниемёт (лёгкое, 60 м., 1/-/-, Урон – особый, ББ 7, Маг: нет, †см. спецправила)
Снаряжение: лхо-папиросы

†Молниемёт можно использовать лишь во время бури. Это устройство способно накапливать электрическую энергию из воздуха и поражать ей врагов – такой разряд наносит 1к10+5 единиц энергетического урона. Если в тот же раунд, что совершается выстрел, в пределах 250 метров от громовержца ударяет молния, урон от разряда увеличивается до 2к10+10. То, как и где ударяют молнии, указано в описаниях тех мест, где еретики могут повстречаться с громовержцами. Впрочем, если мастер захочет использовать их где-то ещё, то просто считайте, что во время бури есть 10% шанс удара молнии в начале каждого раунда.

Дары богов: наёмники-громовержцы могут иметь одну из трёх возможных мутаций. Если мастер использует правила орд, он может либо выбрать одну мутацию для всей орды или применить к орде все три, подразумевая, что у разных громовержцев разные мутации. Второй вариант делает орду более опасной – не используйте его, если среди еретиков нет ни одного космодесантника Хаоса.

- **Зверь:** этот наёмник – настоящая гора мышц. Он получает +10 к Силе и +10 к Выносливости.
- **Глаза навыкате:** у громовержца лягушачьи глаза, что приносит ему +5 к Дальнему Бою и особенность «Ночное зрение»
- **Гниющий заживо:** всё вокруг этого наёмника пропитано гнилью и разложением. Его атаки в ближнем бою (в том числе совершаемые холодным оружием), получают особенность «Отравленное (0)»

Бравада громовержцев: орда таких наёмников будет предпринимать проверки на слом, лишь потеряв 75% численности.

Алхимера

Плод чудовищных опытов, что ставили во времена неведомых маркграфов, алхимеры – это ужасные монстры, охочие до хаоса и плоти.

Алхимера (Элита)

ББ	ДБ	С	Вын.	Л	И	Вос.	СВ	Общ.	ТС
50	11	45	56	30	08	40	40	06	- -

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 20
Броня: всё по 3
Общий БВ: 5
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Парирование (ББ).
Таланты: Автосангвинация, Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Неистовый натиск, Парное оружие (Рукопашная), Подражатель, Просангвинация, Быстрая атака, Димахер Яростный натиск.
Особенности: Машина (+1), Ночное зрение, Природная броня (+2), Сверхъестественная Сила (+2), Смертоносное природное оружие
Броня: шкура, усиленная базальтом (Всё по 3).
Оружие: металлические когти и зубы (холодное оружие, 1к10+7, ББ 3, Сбалансированное, Бритвенной остроты, считается как два оружия)
Снаряжение: нет.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: в стартовом снаряжении у некоторых архетипов указано оружие, для которого у персонажа нет талантов «Владения оружием» или наоборот. Это не ошибка?

Ответ: *о да, некоторое оружие так сильно, что требует от персонажа вложить очки Опыта, чтобы использовать его. Стартового Опыта хватает, чтобы купить нужные таланты.*

Вопрос: в книге есть несколько ссылок на оружие наследия (например, на стр. XXX, в описании милости «Оружие по плоти»), но правил на него нет. Что делать?

Ответ: *правила на оружие наследия изложены в дополнении «Книга крови».*

Вопрос: распространяется ли увеличение Доступности, что предоставляет талант «Древний воин» на всё снаряжение с пометкой «легионное», на легионную броню?

Ответ: *да, распространяется.*

Вопрос: если ли ограничение на количество раз, которое персонаж может брать аугментацию «Ассимиляция Механикус»?

Ответ: *формально нет, но мастеру лучше не давать игроку неуместно «максить» эту аугментацию, пренебрегая остальными.*

Вопрос: в книге есть несколько противников, чья Скорость передвижения не совпадает с той, что должна у них быть, исходя из Ловкости, «Размера» и других факторов. Это не ошибка?

Ответ: *да, некоторые готовые НИП обладают Скоростью передвижения, характеристиками и другими особенностями, что не укладываются в общие правила.*

Вопрос: в описании «Богатства» (одна из гордостей) указано, что персонаж во время создания может совершить бросок Приобретения с бонусом +20. Но ведь при создании персонажа не делается буквальных бросков – Приобретение происходит автоматически. Эта гордость подразумевает буквальный бросок или возможность автоматически совершить дополнительное Приобретение с бонусом +20?

Ответ: *это не буквальный бросок, это дополнительное Приобретение.*

Вопрос: получает ли лазпистолет Хорошего качества свойство «Ненадёжное», когда стреляет в режиме перегрузки (стр. XXX) или дублирующееся свойство «Надёжное», что он имеет за счёт Хорошего качества (стр. XXX), искупает это?

Ответ: *не искупает, свойства «Надёжное» не складываются.*

Вопрос: может ли игрок изменить начальную Тёмную славу своего персонажа за счёт стремления «Совершенство»?

Ответ: *нет.*

Вопрос: терминаторская броня даёт носителю штраф -20 к Ловкости. Есть вероятность, что при этом Ловкость персонажа упадёт до нуля или ниже. Тогда, согласно правилам на стр. XXX персонаж будет парализован и сможет двигаться. Так ли это?

Ответ: *паралич от падения Ловкости до нуля наступает только в результате урона характеристикам, а не таких временных штрафов. Хотя Скорость передвижения персонажа может упасть до нуля (что может частично компенсироваться увеличением Скорости за увеличившийся «Размер»), парализован он не будет. Но помните, что в тестах применяются все бонусы и штрафы, и, например, лёгкий (+30) тест носителю терминаторской брони придётся проходить всего лишь на уровне +10.*

Вопрос: есть ли у людей и космодесантников Хаоса ограничения на использование психосилового оружия? Кажется, ни у одного из видов такого оружия не указано, что оно предназначено для использования с легионной силовой броней.

Ответ: *ограничений нет, все могут использовать всё.*

Вопрос: получает ли враг урон от особенности «Ядовитое» (стр. XXX) если нанёс ядовитому существу урон стрелковой атакой?

Ответ: *получает, но только если стрелял В упор.*

Вопрос: чем карается провал теста Тёмной славы, предпринятый для Приобретения?

Ответ: *ничем, кроме того, что персонаж не получил нужного предмета. Когда пройдёт какое-то время и обстоятельства изменятся (например, Тёмная слава еретика вырастет или он попадёт на иной мир), он сможет попробовать снова.*

Вопрос: если у персонаж есть бонус или штраф к одной из характеристик, он применяется ко всем тестам, задействующим эту характеристику?

Ответ: *да. Например, бонус или штраф к Интеллекту будет работать и для тестов «Безопасности» (которая основана на Интеллекте).*

Вопрос: если еретик получает талант благодаря аугметике, считается ли этот талант при определении Принадлежности персонажа? Например, если еретик имеет пять улучшений Слаанеш, но приобретает «Окаменение скелета», что даёт таланты «Железная челюсть» и «Бугрящиеся бицепсы», остаётся ли он принадлежащим Слаанеш?

Ответ: *остаётся. Общее правило – важны лишь улучшения, что вы приобрели, аугментации не в счёт.*

Вопрос: на стр. 206, где описывается Усиленный уровень психической мощи, приведён пример, в котором персонаж бросает тест Использования Варпа к которому получает бонус в виде своего пятикратного пси-рейтинга. Откуда этот бонус?

Ответ: *этот пример описывает тесты Использования Варпа со стр. XXX.*

Вопрос: как указано на стр. 306 милость «Ошейник Кхорна» работает в точности как талант «Ритуал презрения Кровавого бога», но в описании этого таланта указано, что персонаж должен потратить не меньше часа на ритуал презрения. Нужно ли одарённому ошейником совершать такой ритуал?

Ответ: *нет, ошейник действует сам по себе.*

Вопрос: как работают тесты Страха в бою? Нужно просто делать один бросок за каждый источник Страха раз за сцену или делать один бросок за самого Страшного врага каждый раунд?

Ответ: *один бросок каждый раунд против источника самого высокого Страха (см стр. XXX, абзац справа внизу).*

Вопрос: как сочетаются Быстрые атаки и грозовые когти? Быстрая атака позволяет совершать дополнительные атаки за каждые две степени успеха, но увеличивают ли эти дополнительные атаки урон грозовых когтей?

Ответ: *да. Например, совершая Быструю атаку одним грозовым когтем и набрав четыре степени успеха, вы совершите всего три атаки, каждая из которых нанесёт 1к10+10+БС единиц энергетического урона.*

Вопрос: как сочетаются правила боя двумя руками и особенность «Многорукое»? Каждая дополнительная пара рук получает дополнительную Стандартную атаку или полноценный отдельный бросок атаки (который мог бы сочетаться с талантом «Молниеносная атака» и другими спецправилами)? Как в схожих обстоятельствах работает мутация «Хвост»?

Ответ: *второй вариант (отдельный бросок атаки) и да, хвост тоже даёт отдельный бросок атаки.*

Вопрос: если персонаж-изменник применяет присущую его архетипу способность «Змиеуст» для того, чтобы получить талант «Связи» с той специализацией, которая у него уже есть, складываются ли они? Например, если у персонажа уже есть «Связи (Еретики)», может ли он «прокачать» этот талант при помощи «Змиеуста» до «Связей (2)» (или даже «Связей (3)», если его Общительность выше 55)?

Ответ: *да, складываются.*

Вопрос: может ли еретик использовать своё Тёмную славу, чтобы модифицировать бросок по таблице даров Хаоса, вызванный воздействием психосилы «Дар Хаоса» или иной, оказывающей схожий эффект?

Ответ: *да может (если выживет, конечно).*

Вопрос: позволяет ли действие «Выжидание» совершить действие атаки, если персонаж уже атаковал в этом ходу? Если персонаж тратит на атаку такое отложенное благодаря «Выжиданию» действие, может ли его цель Парировать или Уклоняться?

Ответ: *нет. «Выжидание» само по себе отнимает Полудействие и позволяет отложить другое Полудействие до своего следующего хода, так что если персонаж совершает атаку (тратит на это Полудействие), а потом предпринимает «Выжидание» (что тратит второе Полудействие), то не сможет атаковать до начала своего следующего хода, если только не умеет совершать атак за Свободное действие. Цель может Уклоняться и Парировать по общим правилам.*

Вопрос: должна ли для роста Тёмной славы расти буквальная слава персонажа? Например, еретик-тзинчит, тайно действующий на имперском мире, остаётся никому неизвестен, но его деяния могут быть велики. Получает ли он за них Тёмную славу?

Ответ: *да, несомненно! Те, кому нужно об этом знать, узнают, а сами Губительные силы уж точно будут зорко следить за своим служителем. Тёмная слава – это нечто большее чем то, насколько вас боятся в Империуме.*

Вопрос: нужно ли бросать тесты «Атлетики» при лазании по простой наклонной поверхности?

Ответ: *как правило, этого не требуется, однако в спешке, под обстрелом или иных напряжённых условиях может потребоваться серьёзный (+0) тест «Атлетики».*

Вопрос: каким уровнем Порчи и Тёмной славы обладает только что созданный слуга?

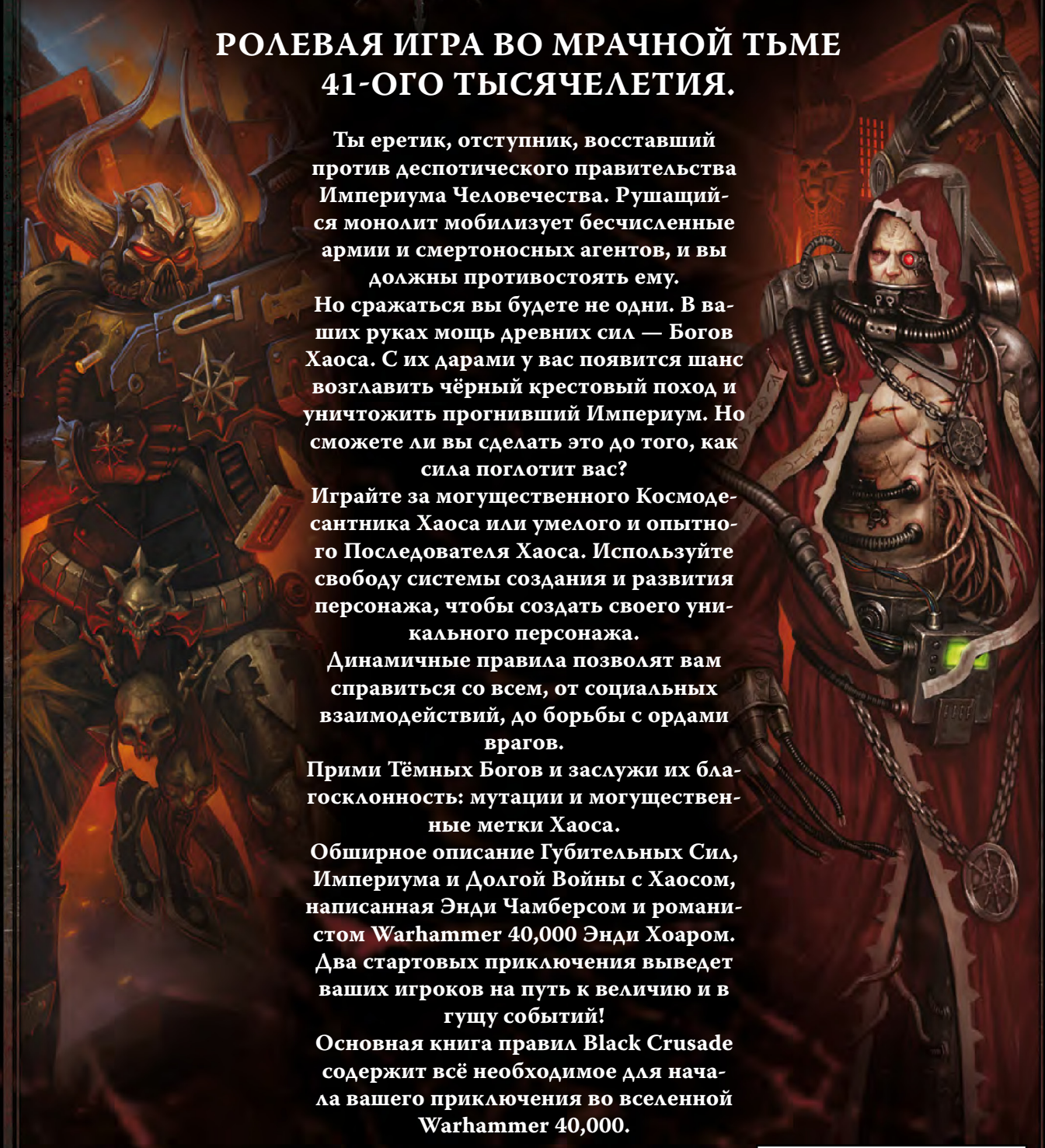
Ответ: *слуги – это просто прислужники ваших персонажей – их собственная Порча и Тёмная слава равны нулю.*

Вопрос: может ли игрок, создавая персонажа-еретеха, выбрать ему талант «Бронник», при том, что в стартовом наборе еретеха нет необходимого для этого таланта умения «Ремесло (Оружейник)»? Может ли игрок на старте выбрать еретеху талант «Оружейник», если он решил не брать необходимое для этого умение «Техпользование+10» из стартового набора еретеха?

Ответ: *да, но при этом он обязан приобрести нужное умение, потратив стартовые очки Опыта.*

BLACK CRUSADE™

РОЛЕВАЯ ИГРА ВО МРАЧНОЙ ТЬМЕ 41-ОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ.



Ты еретик, отступник, восставший против деспотического правительства Империума Человечества. Рушащийся монолит мобилизует бесчисленные армии и смертоносных агентов, и вы должны противостоять ему.

Но сражаться вы будете не одни. В ваших руках мощь древних сил — Богов Хаоса. С их дарами у вас появится шанс возглавить чёрный крестовый поход и уничтожить прогнивший Империум. Но сможете ли вы сделать это до того, как сила поглотит вас?

Играйте за могущественного Космодесантника Хаоса или умелого и опытного Последователя Хаоса. Используйте свободу системы создания и развития персонажа, чтобы создать своего уникального персонажа.

Динамичные правила позволят вам справиться со всем, от социальных взаимодействий, до борьбы с ордами врагов.

Прими Тёмных Богов и заслужи их благосклонность: мутации и могущественные метки Хаоса.

Обширное описание Губительных Сил, Империума и Долгой Войны с Хаосом, написанная Энди Чамберсом и романистом Warhammer 40,000 Энди Хоаром.

Два стартовых приключения выведет ваших игроков на путь к величию и в гущу событий!

Основная книга правил Black Crusade содержит всё необходимое для начала вашего приключения во вселенной Warhammer 40,000.

Black Crusade BC01
ISBN: 978-1-61661-143-9
EAN 13
9 781616 611439 55995
1075JUN11

GAMES WORKSHOP®

www.FantasyFlightGames.com